

12/93

AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 5,- it 8100,- 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 12 November '93

HEISSER TEST - FROHES FEST

**DIE SIEDLER
ALIEN BREED 2
CANNONFODDER
ELITE II
DIGGERS
BODY BLOWS GALACTIC**

NEUHEITEN SATT

**25 AKTUELLE JOYSTICKS
NEUE GAMES FÜR A 1200 & CD³²
LIVEBERICHT VON DER WORLD OF GAMES**

PREISE OHNE ENDE

WÄHLT DAS SPIEL DES JAHRES!

IMMER IM BILD

RADIO UND TV-TIPS FÜR FREAKS

Das meistgelesene
AMIGA-MAGAZIN

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
WONDERDOG • ELITE II
QWAK • OVERDRIVE
BOB'S BAD DAY
U.V.A.

Aufschwung Ost!

Larry
präsentiert

Chartbreaker!

Magic Of Endoria!



(* Larry's neueste Scheiße!)

Es ist der 9.11.1989. Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt.
Jetzt hast Du die Chance, den *Aufschwung Ost* zu schaffen.
Die virtuelle Wiedervereinigung. Mit den authentischen
Wirtschaftsdaten und Fakten der Stunde 0.
Unglaublich realistisch. Top Grafik.

Die Faszination des Music-Business.
Du wirst Manager der angesagtesten
Newcomer-Band Deutschlands. Du checkst TV-
Interviews, verhandelst Plattenverträge und Live-
Konzerte und suchst Sponsoren für Deine Stars.
Dein Ziel: Der Mega-Hit, der *Chartbreaker* des Jahrzehnts.
Super Grafik, Original-Musik, tolle Texte.
Entwickelt mit den Profis von Sony Music!

Sei geschickt wie ein Elf, schlau
wie Merlin und stark wie Herakles - sonst
wird Deine magische Truppe mit infernalischem
Getöse geschlagen im Entscheidungskampf um die
Magic Of Endoria. Wer alle schnellen Strategie-
spiele beherrscht, darf sich bald auch an diese
ultimative Herausforderung wagen.

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

Puggy ist zwar keine Schönheit, aber seine Genialität muß man ihm lassen.

Doch diesmal hat er Pech. Er ist auf einem entfernten Planeten gelandet und dabei ist ihm sein Raumschiff abhanden gekommen.

Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du Puggy

durch einige der kniffligsten Rätsel und durch rasante Arkaden-Action führen, um sein Raumschiff wiederzufinden.

Wetten, daß Puggy mit seiner revolutionären Grafiktechnik, dem fantastischen Spielablauf und der Junioren-Sektion für jüngere Spieler Dein Herz im Nu erobert und Deine

grauen Zellen herausfordert!

PS: Leonardo da Vinci ist noch immer damit beschäftigt, sein neuestes Projekt steigen zu lassen, weshalb er sich diesmal entschuldigt und grüßen läßt.

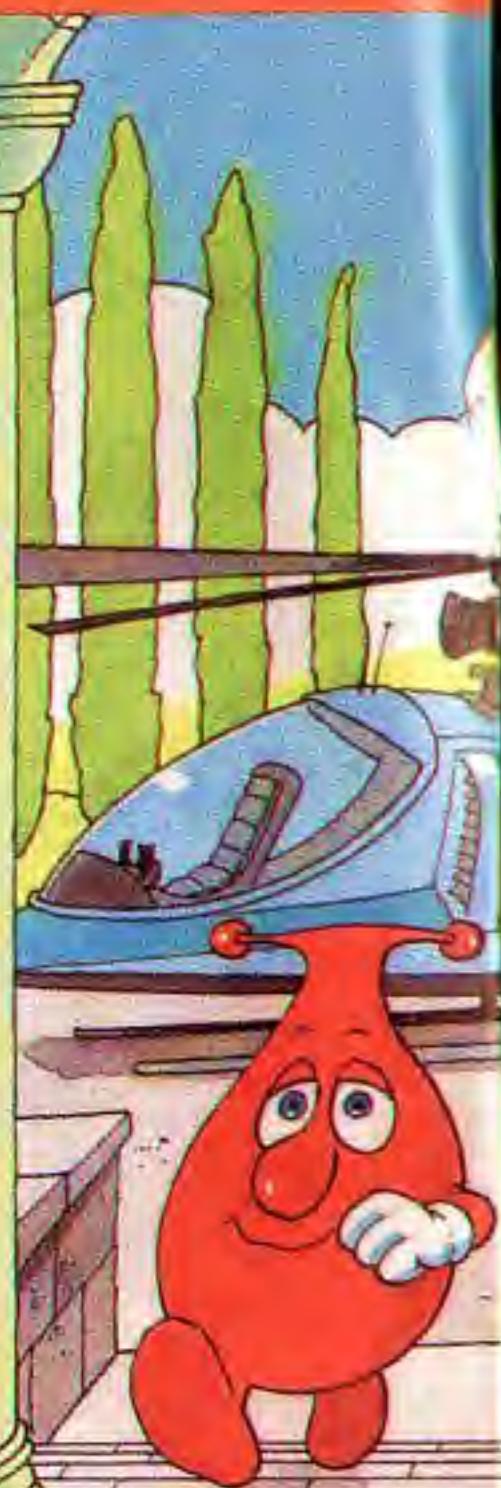
92% Sega Magazin

90% Megadrive Adv. Gaming

90% Mega Tech

91% Sega Mean Machines

MAN MUß ZWAR KEIN GENIE SEIN, ABER SCHADEN KANN ES NICHTS.



AMIGA, MEGA DRIVE UND MEGA CD.



Das Weihnachtswunder

E
D
I
T
O
R
I
A
L



Alle Jahre wieder erleben wir zum Fest der Feste ein kleines Wunder: Sobald der Schnee leise zu rieseln beginnt und die Wirtschaft fest mit staunenden Kinderaugen sowie feierlich geöffneten Brieffaschen der Eltern kalkulieren darf, füllen sich die Regale in den Shops quasi wie von selbst mit neuen Games – darunter wundersamerweise auch viele, mit denen man noch nicht oder längst nicht mehr gerechnet hätte. Die wunderbare Softvermehrung ist uns mittlerweile also recht vertraut, warum dann Aufhebens darum machen? Na, weil es im Sommer ehrlich gesagt zeitweise wirklich so aussah, als würde unsere „Freundin“ dieses Jahr leer ausgehen und müßte neidisch vor den überfüllten Gabentischen der DOSen und Konsolen darben...

Doch es kam anders, und das ist das eigentliche Wunder dieser Weihnacht. Oder auch nicht, denn genaugenommen tritt jetzt nur ein, woran treue Amiganer nie gezweifelt haben: Der Spieleschub für den 1200er rollt, das CD³² hat einen beachtlichen Start aufs glatte Marktparkett gelegt, und im Zuge dieser Entwicklung sind auch die übrigen Modelle wieder in den Blickwinkel der Softwarehersteller gerutscht. Jawoll, alle vorlauten Totengräber des Amigas dürfen den Sarg wieder schließen oder sich meinethalben selber reinlegen – Commos Heimcomputer-Serie geht's gut, sie kann der heraufdämmernden Jahrtausendwende relativ beruhigt entgegensehen!

Freilich, ganz so rosig wie noch vor wenigen Jahren sieht es heuer nicht mehr aus, dazu ist der 500er einfach schon zu alt und das CD³² noch zu neu. So wird dem PC die Zockerkrone in nächster Zukunft wohl nicht mehr abzuluchsen sein; andererseits haben auch und gerade die lange Zeit so umjubelten Konsolen schon bessere Zeiten gesehen. Daß es aber nicht den geringsten Grund gibt, Trübsal zu blasen, bewies erst kürzlich die Kölner Messe – in vorliegender Festausgabe beweisen es viele neue Spielehighlights, starke Umsetzungen für A1200 und CD³² sowie massenhaft Joysticks, um die „Freundin“ zu weiteren Höchstleistungen zu knüppeln. Erfreut, aber keineswegs verwundert, wünsche ich Euch daher jede Menge Spaß an unserem Weihnachtswunder, dem dazugehörigen Joker und den Feiertagen!

Guer Michael



GALAKTISCH: Endlich mit **ELITE 2** zu den Sternen düsen, endlich mit **BODY BLOWS GALACTIC** Robbis verprügeln, endlich neue Außerirdische dank **ALIEN BREED II** – alles in dieser Ausgabe! Beamt Euch auf die Seiten 18, 32 und 96



ELITE 2



ALIEN BREED II



BODY BLOWS GALACTIC

DIGGERS



CANNONFODDER



DIE SIEDLER

INNOVATIV: Ob man nun **DIE SIEDLER** nimmt, das **CANNONFODDER** oder die **DIGGERS**, stets erhält man ein außergewöhnliches Spiel mit einem neuen Konzept! Wo die Neuheiten auch Feinheiten sind, steht auf den Seiten 16, 20/21 und 90

Editorial	5
Betriebsgeheimnis	8
Mixer	9
Borgis Branchengeflüster	10
Newsflash:	
Computer '93 in Köln	12
Mailbox	24
Up & Down	38
Crack	40
PD-Box	42
Preisausschreiben:	
Spiel des Jahres '93	45
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Radio- und TV-Tips für Freaks	50
Computer-ABC	52
Impressum	54
Krieger-Comic	54
Joker-Index	56
Know How	57
Know How Index	72
Special:	
Neue Games für den 1200er	80
Special:	
Spielspaß hoch 32	82
Joker-Galerie	84
Preisausschreiben:	
Die Backstage-Show	86
Interview:	
Andrew Braybrook & Steve Turner	88
Klassiker:	
Leather Goddesses of Phobos	99
Die Budget-Bühne	100
Marktübersicht:	
25 aktuelle Joysticks im Test	102
Aktion Lesertest:	
Eishockey Manager	107
Kicker-Cup	108
Joker-Comic	110
Kleinanzeigen	112
User-Club:	
50 Tools	118
Stromausfall:	
Space Hulk	120
Man O'War	121
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Beastlord	94
Ishar 2 für A1200	80
Whale's Voyage für CD ³²	83

Action

Alien Breed II	18
Cyberpunks	92
Deep Core	78
Metal Law	78
Overkill für CD ³²	83

Geschicklichkeit

D/Generation für CD ³²	82
Huckleberry Hound	98
Magic Boy	92
Morph für A1200	80
Morph für CD ³²	82
Oscar für CD ³²	82
Sleepwalker für CD ³²	83
Trolls für CD ³²	83
Wonderdog	76
Zool für CD ³²	83

Simulation

Die Siedler	20
Dynatech für A1200	80
Elite 2	32
F-117 A	74
Pinball Fantasies für CD ³²	83

Sport

Anstoß für A1200	94
Body Blows Galactic	96
Crazy Sports Football	34
Sensible Soccer für CD ³²	83
Thomas's Big Race	98

Strategie

Cannonfodder	16
Rules of Engagement 2	36
When Two Worlds War	36

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	100
Diggers für A1200	90
Diggers für CD ³²	82
PD-Games	42

AKTUELL: Kaum hat in Köln die **COMPUTER '93** ihre Pforten geschlossen, schon gibt's einen dicken Messebericht! Kaum haben Rundfunk und Fernsehen den Computer entdeckt, schon folgen unsere **RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS!** Kaum habt ihr umgeblättert, schon kommen die **Seiten 12/13/14 bzw. 50**



LIVECLUB
DAS BESTE AUS MUSIK UND KULTUR



PREISWERT: Preiswert im besten Sinne sind Preisaus-schreiben, und davon gibt's zu Weihnachten zwei besonders tolle – die Wahl zum **SPIEL DES JAHRES** und die gewinnträchtige **BACKSTAGE-SHOW!** Viel Glück auf den **Seiten 45/46/47 und 86**

KNÜPPELHART: Weder Schwielen an den Daumen noch viereckige Augen konnten uns aufhalten – **25 AKTUELLE JOYSTICKS & JOYPADS** harrten eines Härte-tests am Joker-Prüfstand! Die Ergebnisse harren ab **Seite 102**



25 AKTUELLE JOYSTICKS IM TEST

SPIELSPASS HOCH 32



ZEITGEMÄSS: Was tut sich **NEUES AM 1200ER?** Gibt es bereits **FRISCHE SOFT FÜR DAS CD³²?** Wir haben in diesem Heft viel feines Futter für Commos Jüngste zusammengetragen! Moderne Zeiten brechen an, und zwar ab **Seite 80**

BETRIEBSGEHEIMNIS

Heute lüften wir ein streng gehütetes Geheimnis unseres Betriebs: Warum fehlen in dieser Ausgabe die Demo-Galerie und die Seitenhiebe? Na, weil Michael ausnahmsweise mal recht hatte...

...als er im Editorial von einer Flut neuer Games hallte! Kurzum, der Platz hat einfach nicht gereicht. Oder hättet Ihr z.B. auf das feine Joystick-Special verzichten mögen? Nein? Wie bitte, mehr Seiten wären eine Lösung gewesen? Schon, nur ließ sich das so kurzfristig eben nicht realisieren. Was, dann halt weniger Werbung? Jetzt zu Weihnachten – völlig unmöglich, wenn wir es uns nicht mit der gesamten Branche und Michael verscherzen wollen! Als kleines Trostpflaster hier die Auswertung bzw. die originellsten Einsendungen zu den Seitenhieben der letzten drei Ausgaben:

Was ist die optimale Haarfarbe für unser Chamäleon namens Brigitta?

Die Mehrheit (48 Prozent) stimmte für das traditionelle Blond, vielen



(39 Prozent) gefällt auch das aktuelle Brünett, während Rot mit 9 Prozent der Leserstimmen eher durchfiel und sich die restlichen 4 Prozent eben auf die gesamte Farbskala verteilen. Unsere Fotomontage zeigt, wie das arme Mädel demnach aussehen müßte...

Vervollständigungen des Satzes „Es gibt viel zu tun...“

... und Brigitta sitzt beim Friseur! (Willi Bier, Eschweiler)

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	2
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	9
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	8
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	3
Hit-Ausbeute		2
Megahits		3

...rufen wir Brock! (Karsten Henze, Neustadt)
...solange Michael Chef ist! (No Name, Bad Kreuznach)
...machen wir 'ne Doppelausgabe! (Thomas Braun, Kreuzau)
...nicht wahr, Tanja?? (Ralf Peterek, Rheine)

Wie wäre der notleidenden Digi-Branche zu helfen?

Philip Geldmacher aus Sprockhövel empfiehlt den Herstellern ein paar Wirtschaftssimulationen – zu Trainingszwecken...
Markus Kreuzpointer aus Miesbach setzt auf den „Anti-PC-Punkt“ – und eine Mark Sonderabgabe für Schläger zum DOSen-Zertrümmern...
Dieter Kohser aus Wunstorf rät zum „Unsichtbaren Punkt“ – der nur an wirklich ökologische Games ohne Verpackung und Inhalt vergeben wird...

Wir hingegen empfehlen den Herstellern, mehr auf unsere aktuelle Teststatistik zu achten – daraus könnten sie eine Menge lernen...

WOW

NEU

**Tests und Tips
zu brandaktueller
Amiga - Gamesoftware
per Telefon.**

**Dazu
tolle Schummeltricks.
Einfach anrufen!**

0190-242632

CompuTel GmbH 12 Sekunden = 1 Gebühreneinheit



DAS GEWENDETE JAHR

Das Jahr ist noch gar nicht richtig rum, da kommen die Kalender schon mit den nächsten zwölf Monaten an – wir haben zwei besonders hübsche Wandverschönerer für Fantasy-Fans entdeckt!

Da amerikanischen Ursprungs, sind die beiden Wandkalender der AD&D-Macher von TSR vorwiegend für Leute geeignet, die mit deutschen Feiertagen ohnehin nicht viel anzufangen wissen – etwa Joker-Redakteure. Wer die Monate also phantasievoll vorüberzie-

hen lassen will, der wende sich mit jeweils 25,- DM an:

Playsoft
Teichweg 6
35043 Marburg
Tel.: 06421/48 19 72



DER ENGLISCHE LOTHAR



Wer so sehr auf Digi-Fußball steht, daß er jedes neue Soccergame sofort kauft, muß aufpassen: Hinter den gerade in den (Import-) Shops eingelaufenen „European Champions“ verbirgt sich nichts anderes als die englische Version von „Lothar Matthäus“!

DIE LITERARISCHEN LÖSUNGEN

Von den Büchern, die derzeit über den Ladentisch wandern, dürften wohl die meisten zu Schenkungszwecken erworben werden – wir stellen Euch zwei vor, die man lieber selbst liest!

„Das Rollen-Spielebuch“ von Carsten Borgmeier (Sybex, 39,80 DM) breitet auf gut 270 mit SW-Fotos illustrierten Seiten die Komplettlösungen zu insgesamt 13 Fantasy-Abenteuern aus. Das Schöne daran ist, daß dabei auch an Lagepläne und nützliche Übersichtstabellen gedacht wurde. Unangenehm fällt dagegen auf, daß vier der gelösten Spiele bisher nur für den PC erschienen sind, wobei es zumindest im Fall

von „Ultima VII“ und „Ultima Underworld 1 & 2“ wohl auch bleiben dürfte.

Was ganz anderes ist „Computer morden leise“ von Sally Chapman (Econ, 14,- DM), nämlich ein Krimi, dessen tödliche Handlung in der Byte-Industrie von Silicon Valley angesiedelt ist. Die Autorin arbeitet im Hauptberuf übrigens selbst dort, die spannend erzählte Geschichte ist also womöglich gar nicht völlig aus der Luft gegriffen...



DIE MAGISCHEN NOTIZEN



Casio bringt nicht nur andauernd Taschenrechner und Armbanduhren mit allen möglichen Gimmicks heraus – jetzt haben die erfinderischen Japaner auch das elektronische Tagebuch für sich entdeckt!

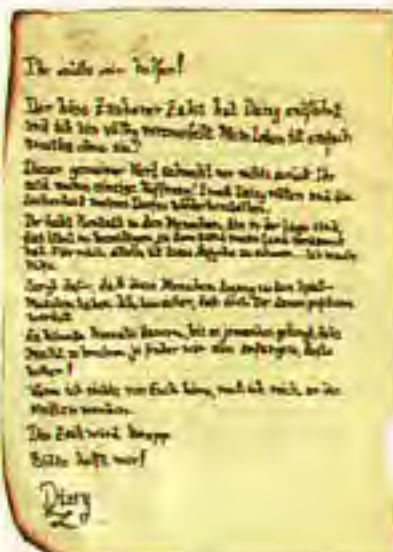
Die Rede ist von „My Magic Diary“, einem mehr oder weniger revolutionären Produkt mit mehr oder weniger zauberhaften Features: Ein eingebautes Horoskop, der „Spruch des Tages“ und ein „Freundschaftstest“ (durch den Vergleich der Geburtsdaten) rechtfertigen den Preis von rund 149,- DM ja schon fast von alleine, stimmt's? Dazu gibt es natürlich auch all die langweiligen Standardfunktionen wie Kalender, Terminplaner, Telefonverzeichnis, Währungsumrechner, Weltzeituhr, Alarm oder Taschenrechner.

DER SCHOCKIERENDE BRIEF

Neulich fiel uns beim Öffnen der Post fast die Kaffeefasse aus der Hand, was Ihr anhand dieses kurzen Zitats sicher nachvollziehen könnt: „Ihr müßt mir helfen! Der böse Zauberer Zak hat Daisy entführt...“

Eine sofort eingeleitete Fahnung nach dem Redaktionshund machte die Sache noch mysteriöser, denn unsere fröhlich schwanzwedelnde Daisy sah kein bißchen entführt aus. Des Rätsels Lösung: ein erschreckend gut gelungener Marketing-Gag der

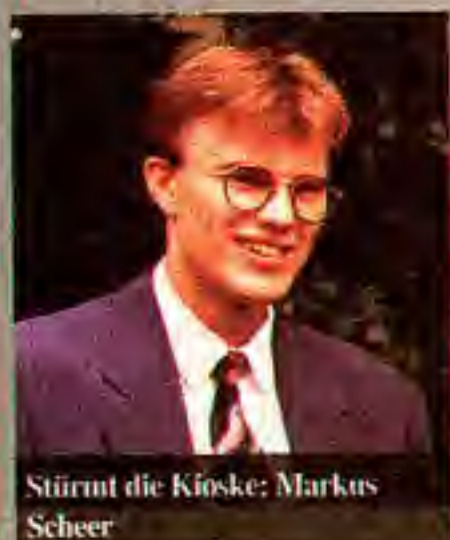
Codemasters, die nur ein bißchen Werbung für ihr nächstes „Dizzy“-Spiel machen wollten...





NEUES DISKMAG

MARKUS SCHEER, ehemaliger Startbyte-Gesellschafter und jetziger Werbespott-Produzent mit Art Department („Snack Zone“, „Koromolz Cap“), hat schon das nächste Projekt auf der Planne.



Stürmt die Kioske: Markus Scheer

Der 25jährige Bochümer will die deutsche Kiosklandschaft bald mit den Diskettenmagazinen „Amiga Number 1“ und „PC Number 1“ bereichern. Sinn und Zweck der Übung ist es natürlich, die eigenen Werbespielchen einem noch breiteren Publikum zu präsentieren, denn dieses Vergnügen die üblichen 19,80 DM wert sein soll.

OSTERKATZE

Bei einer Präsentation in der Hauptniederlassung von Atari Deutschland durfte man endlich mal einen Blick auf die lang erwartete Wunderkonsole „Jaguar“ werfen!



Damit die bei IBM in den USA gezüchtete Raubkatze mit dem 64-Bit-Herz nicht wieder so ein kommerzieller Flop wird wie das portable Lynx, hat Atari laut Pressesprecher PETER WALKER allein für Europa ein Werbebudget von 10 bis 20 Millionen Dollar vorgesehen. Zum offiziellen Sprung nach Deutschland setzt die verspielte Miese zu Ostern an, deutlich früher dürfte man bei gutsortierten Importhändlern fündig werden.

SEGA-TV

Mit der Hilfe von Time Warner, TCI (Tele Communications Inc.) und ein paar Meilen Glasfaserkabel arbeitet Sega in Amerika gerade an einem Projekt, das den Marsch in den Softwareshop bald überflüssig machen könnte!



Bald Kanalarbeiter: Norbert Kijak

In 350.000 Testhaushalten wird dort die Reaktion von normalen Menschen auf Videogames erprobt, die man sich gegen Gebühr via Pay TV-Kanal ins heimische Wohnzimmer holen kann. Daß so etwas auch in Europa eingerichtet wird, steht praktisch schon fest, nur den genauen Termin wußte Marketingmanager NORBERT KIJAK von Sega Deutschland noch nicht zu sagen. Tja, jetzt wird der Werbespot des Konsolengiganten also tatsächlich Realität...

JOINT VENTURE



Die amerikanischen Ehepartner: Ken & Roberta Williams

Coktel Vision und Sierra haben sich zu einer französisch-amerikanischen Allianz entschlossen. Vorläufig geht es zwar nur um die Vermarktung der Titel des jeweiligen Partners, aber ROLAND OSKIAN (Coktel) und KEN & ROBERTA WILLIAMS (Sierra) verhandeln auch bereits über das eine oder andere Gemeinschaftswerk.

SEX-SOFT

Nach drei Versionen der Erotik-Knobelei „Penthouse Hot Numbers“



Der Erotomane: Ralf Kleingräber

will man bei Magic Bytes vom Soft-Sex nicht mehr lassen: Geschäftsführer RALF KLEINGRÄBER plant nun eine ganze Serie für die Fleischeshlust am Screen.

Die Reihe soll unter dem Namen „Private Pictures“ laufen, das erste Produkt wird „Backsides“ heißen und eine Art Brettspiel sein, bei dem man für jeden gelösten Level eine barbusige Schönheit zu sehen bekommt. Das Konzept klingt zwar nicht gerade aufregend neu, aber warten wir mal die Praxis ab...

INSIDER FÜR INSIDER

Was genau ist eigentlich „Insider“, jenes ominöse Heft, das es an keinem Kiosk gibt, das aber dennoch in jeder Joker-Ausgabe auftaucht?



Nun, es ist Deutschlands erstes und einziges Handelsmagazin der Computer- und Videospielindustrie und bietet Monat für Monat einen intimen Blick hinter die Kulissen der Branche. Allerdings ist nur im Abo zu erfahren, was Oskar Dzierzynski, Michael Labiner und ich jeweils so an neuen Hard- und Software-Trends, Hintergrundberichten und Personal-Stories zusammentragen.

TORNADO

NICHT NUR TRÄUMEN...

AMIGA
VERSION
ERHÄLTICH
AB NOV - 93

...SELBER FLIEGEN!

200 Fuß Höhe, 600 Knoten Geschwindigkeit. Sie führen eine Formation von sechs Tornados in ein Abenteuer jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Das Terrainfolgesystem ist eingeschaltet, die Mission bis ins letzte Detail geplant. Sie brauchen ein sekundengenaues Timing, um einen synchronisierten Angriff mit chirurgischer Präzision einzuleiten.

Erleben Sie, was es heißt, einen Tornado zu fliegen. Stehen Sie die Abenteuer allein durch, oder nehmen Sie eine ganze Staffel mit in den Einsatz, es ist Ihre Entscheidung.

- Umfangreiche Aufgabenstellung, vom Simulatortraining bis zur Multi-Missions Kampagne
- Extrem detaillierte Landschaftsgrafik
- Unglaublich Realismus
- Missionen sind zu jeder Tages- und Nachtzeit unter allen Wetterbedingungen möglich
- 2 Spieler Head-to-Head Kampfoption



Piloten Cockpit



Atemberaubende Details



Navigator Cockpit



Anspruchsvolle Missionsvorbereitung



Aufregende Missionen



Erhältlich für
CD ROM
IBM PC
AMIGA


Digital Integration

COMPUTER '93 IN KÖLN



Ein Mann wie ein Baum: Selbst ehemalige Innenminister lesen den Joker!



Rennfahrer am Joker-Stand

Wer aufgrund der eher schwachen Besucherzahlen des Vorjahres wieder mit einer intimen Commodore-Show gerechnet hatte, lag gewaltig daneben: Diesen November erbehte das Kölner Messegelände förmlich unter einer wahren Besucher-Stampede!

Durch den Wegfall von Frankfurt als Schauplatz war die Kölner Multi-Messe (die „Computer '93“ beinhaltete auch die „World of Commodore“ sowie die „World of Games“) in diesem Jahr zwar das einzige deutsche Großereignis für verspielte Amiganer, dennoch hatte selbst der Veranstalter nicht mit sooo viel Zulauf gerechnet: Wegen Überfüllung mußte die Halle an einem Tag stundenlang geschlossen bleiben, was unter

den in der Kälte ausharrenden Besuchern natürlich Unmut auslöste. Doch wer erstmal Einlaß fand, war bald wieder versöhnt – wozu auch der Joker-Stand mit heißen Wettrennen auf der umlagerten Arcademmaschine „Moto Frenzy“ sein bescheidenes Scherflein beitrug. Vor allem aber waren viele neue Games für den Amiga zu sehen und zu kaufen, schauen wir also mal nach, was die Aussteller so alles in der Mache hatten.

ASCON

Die Mannen um Holger Flöttmann waren natürlich hauptsächlich damit beschäftigt, dem Megamanager ANSTOSS zu einem guten Start zu verhelfen. Nach etlichen heißen Würstchen mit Kaffee gestand Holgi aber doch, daß seine Jungs neben der neuen Wirtschaftssimulation ELIZABETH I derzeit noch an einem PATRIZIER-BRETT-SPIEL stricken. Ein weiteres Historien-Spektakel ist ebenfalls schon in Planung, vorläufig aber noch hochgeheim.

BLUE BYTE

Die Mülheimer Strategen waren (zusammen mit einem Großteil der deutschsprachigen Spielesoft-Prominenz) unter dem weitläufigen Dach des Leisuresoft-Standes zu Hause und arbeiten nach wie vor an BATTLE ISLE II. Anfang kommenden Jahres sollen die neuen Kampfinselfen fertig sein, zunächst für die DOSe, dann für die „Freundin“.

COMMODORE

Unter der Leitung des neuen Ge-

schäftsführers Alwin Stumpf weht ein frischer Wind bei Commo: Das ehrgeizige, aber verlustreiche PC-Geschäft wurde fallengelassen, neuerdings steht die verspielte Amiga-Familie im Mittelpunkt des Firmeninteresses! Zu erkennen bereits am CD², das sich in der ersten Woche stolze 12.000mal verkauft hat und offenbar auch keinen Software-Hunger leiden wird, sollen doch allein in den nächsten zwei, drei Monaten etwa 75 Titel erscheinen – darunter wohlklingende Namen wie „Chaos Engine“, „Civilization“ oder „Lionheart“.

CYBERDREAMS

Bei den „Dark Seed“-Machern wird immer noch an CYBERRACE gebastelt, einer futuristischen Rennsport-Orgie mit Voxel-Grafik im „Comanche“-Stil. Die Startflagge soll sich im März senken.

FACTOR 5

Neben einem großen Top Secret-Projekt arbeiten die Turricans derzeit an NEUTRALIZER 2, worunter man sich Action im „Defender“-Stil vorzustellen hat. Man darf gespannt sein, was die Jungs aus dem betagten Spielprinzip kitzeln! Soundmagier Chris Hülsbeck war indessen vorwiegend damit beschäftigt, seine neue TURRICAN-CD zu signieren.

GREMLIN

Auch in Sheffield war man nicht faul, weshalb wir uns in den nächsten ein bis zwei Monaten auf einige Neuigkeiten gefaßt machen dürfen – darunter der Plattform-Hammer ZOOL 2 und die furiose Ballerei DISPOSABLE HERO. Eher für stillere Gemüter ist K240 gedacht, eine planetarische Kolonieverwaltung, die ein wenig an „Utopia“ erinnert. Und mit LEGEND OF SORASIL wartet schließlich noch ein Fantasy-Rolli in Iso-3D auf tapfere Helden.

IKARION

Das neue Aachener Softwarehaus unter den Kingsoft-Fittichen möchte sich mit gediegenen Qualitäts-Programmen einen Namen machen – was mit den drei Erstlingswerken auch gelingen sollte. Da stünde etwa im Januar MAD NEWS an, jene witzige Digital-Redaktion, die in Zusammenarbeit mit dem Kult-Satiremagazin „Neue Spezial“ entsteht (und trotz des Namens kein Abklatsch von „Mad TV“ werden soll). Im Februar bzw. März folgen dann mit ZEPPELIN der Welt erste Luftschiff-Handelssimulation sowie der Fußball-Manager HATTRICK!

COMPUTER '93 IN KÖLN

KAIKO

Und sie kommt doch, die lang erwartete „Funsoft Inc.“ – wenn auch unter dem neuen Namen **SOFTWARE MANAGER**. Bereits Anfang nächsten Jahres dürft Ihr also endlich Eure eigene Spiele-Company aufziehen!

MAGIC BYTES

In Gütersloh setzt man auf Bewährtes, nämlich Sex: Zuerst soll **PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE** das Blut in Wallung bringen, dann **BIING!**, hinter dessen merkwürdigem Namen sich „Krankenschwestern mit atemberaubender Oberweite“ ebenso verbergen wie „Nymphomaninnen und noch nie dagewesene Krankheiten“. Bildschirm-Voyeure sollten also noch bis zum März gesund bleiben...

MAX DESIGN & NEO

Daß wir die beiden Austro-Softler hier zusammenfassen, hat durchaus seinen Sinn, wollen sie doch in Zukunft gemeinsame Wege gehen. Erstmal geht aber NEO noch allein ins London der 50er Jahre, wo bereits in den nächsten Wochen für Eure Gangster-Gang **DER CLOU** ansteht. Die Maxisten hingegen werkeln an einer Touristiksimulation unter dem Arbeitstitel **TOURISTS**. Auch hier startet man in den 50ern, um neue Urlaubsgebiete zu erschließen, viel Geld zu verdienen und die Umwelt möglichst wenig zu schädigen. Als Starttermin ist standesgemäß die Hauptreisezeit im Sommer geplant.

MICROPROSE

Die Simulanten aus Amerika halten sich am Amiga leider ein bißchen zurück, haben für Frühjahr aber zwei interessante PC-Umsetzungen in Aussicht gestellt: die historische Konfliktsimulation **FIELDS OF GLORY** und das aufwendige Sternen-Strategical **STARLORD** samt seinen heißen Raumschlachten.

NEON

Einst war er bei Kaiko bzw. Factor 5, jetzt



Einfach kaiserlich: Elisabeth I



Die Strategen-Insel reift: Battle Isle II



Auch unsigniert ein Hochgenuß: Chris Hülsbecks Turricon-CD



Raserei der Zukunft: Cyberrace



Action satt: Disposable Hero



Bald hüpfst er wieder: Zool 2



Hoffentlich legendär: Legend of Sorasil



Interplanetare Strategie: K 240

Traumberuf Redakteur: Mad News



Das digitale Softwarehaus unter neuem Namen: Software Manager



Stilvoll im Stil der Zeit: Zeppelin



Das ist der Clou: Der Clou

COMPUTER '93 IN KÖLN

mischt er beim brandneuen Leuchtgas-Label mit: Peter Thierolf. Als Debut hält er **MR.NUTZ** in petto, ein putziges Jump & Run, das mit einem roten Retter-Eichhörnchen und Kosmo-Hühnern aufwarten kann.

SILMARILS

Die französischen Strategen und Abenteuerer setzen neuerdings auf Baller-Knaller, demnächst ist von ihnen ein „Astero-ids“-Sprößling namens **STARDUST** zu erwarten. Na, warum eigentlich nicht?

SOFTWARE 2000

Hier gilt die Devise „Großer Stand – Großes Programm“: Im Februar werden Abenteuerer und Karl May-Fans mit der Amigaversion vom **SCHATZ IM SILBERSEE** bedient, davor geht noch **CHRISTOPH KOLUMBUS** auf große Entdeckungsfahrt, um Indios zu plündern, Kolonien zu gründen und überhaupt reich und berühmt zu werden. Auch die abenteuerliche **HÖHLENWELT** des „Hexuma“-Nachfolgers läßt nicht mehr lange auf sich warten, und wer mehr auf Späßchen steht, sollte demnächst nach der **PIZZA CONNECTION** Ausschau halten – hier werden Mafia und Pizzen zu einem launigen Mix im Stil von „Mad TV“ verkocht! Später im Jahr dürfen wir uns an einer Mischung aus Rollenspiel und Waben-Strategie mit dem vorläufigen Titel **DEATH OR GLORY** delectieren, und auf Ballerfinger mit CD³² wartet dann die reine CD-Knallerei **CROSSFIRE**. Zum Schluß sei noch verraten, daß auch ein Nachfolger für den „Bundesliga Manager Prof.“ entwickelt wird, für den sogar eine Online-Option mit zunächst 400 Teilnehmern geplant ist.

STARBYTE

Wer „Rings of Medusa“ noch kennt, wird sich gewiß auf **RINGS OF MEDUSA GOLD** freuen, das ab Februar auf den Monitoren glänzen wird – erste PC-Bilder sahen zumindest sehr vielversprechend aus. Eine Fantasy-Handelssimulation namens **BIG SEA** ist bereits für Dezember eingeplant, und im Grafikadventure **INDIZIERT** soll man bald

Jonny Berzerk bei der Beförderung zum Gangster-Oberboß behilflich sein.

THALION

Hier erholt man sich noch von den Strapazen der „Ambermoon“-Programmierung, um dann an einer PC-Version sowie englischen und französischen Übersetzungen zu zimmern. Kurzum, nichts Neues in Sicht.

U.S. GOLD

Die Briten erklären im Dezember die olympischen Winterspiele für eröffnet – mit dem Multidisziplinen-Game **WINTER OLYMPICS**, das gar keinen so üblen Eindruck macht.

VUD

Auch wenn der „Verband der Unterhaltungssoftwareindustrie Deutschland“ als solcher keine Spiele produziert, so wird man mit der Phalanx deutscher Hersteller zukünftig trotzdem rechnen müssen. Einerseits, weil dank des VUD der gewerbliche Spieleverleih so lange untersagt bleibt, bis eine Einigung mit den Leasern erzielt wurde, andererseits, weil die 17 Mitglieder eine Art freiwillige Selbstkontrolle hinsichtlich indizierungsverdächtiger Games anstreben.

ZUM GUTEN SCHLUSS...

...sei noch erwähnt, daß sich die Aussteller mit Attraktionen nicht lumpen ließen: Da wurde gegen die deutsche Nationaljugend Eishockey gespielt, Models durften bewundert und Autogramme von Prominenten wie z.B. Fred Fish ergattert werden. Bleibt eigentlich nur noch zu sagen, daß der digitale Katzenjammer der letzten Zeit überwunden scheint – von einem „Sterben“ des Amigas war in Köln jedenfalls weiß Gott nichts zu merken. Und das dürfte wohl die beste Nachricht von dieser Messe sein, oder? (jn)

Prominenz am Haken: Fred Fish am Ossowski-Stand



Hallo Schwester: Biing!



Düst demnächst auch über den Amiga: Starlord



Hörnchen-Power: Mr.Nutz



Alle sieben Meere in einem Game: Christoph Kolumbus



Mampf & Mafia: Pizza Connection



ENDLICH AUF IHREM BILDSCHIRM

GOBLINS 3

Lassen Sie sich diesen Teil der Trilogie auf keinen Fall entgehen und spielen Sie eine Adventure mit unkomischen Gags und witzigen Animationen - eben ein echtes Cartoon

Erhältlich für
CD ROM, PC und Amiga

Übrigens: Teil 1 und 2 gibt es
jetzt auch auf CD ROM



BBS Nr.: 061 07-938 222

COCKTEL VISION

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BOMICO GmbH Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach

CANNONFODDER

Trotz ihres so friedlich klingenden Namens haben die Söldner von Sensible Software nun ein Spiel vorgelegt, dessen grimmigen Metzger-Humor wohl nur Briten lustig finden – das Gameplay gefiel allerdings auch uns!



nichten, einen Hinterhalt anlegen oder eine Geisel nehmen bzw. befreien. Um den hervorragend ausgerüsteten und von Auftrag zu Auftrag immer unangenehmer werdenden Gegnern Paroli bieten zu können, findet man allerlei nützliche Dinge



Gags so harmlos wie die gelegentlich unvermutet am Schlachtfeld auftauchenden Eskimos oder Schneemänner. Die Toten auf beiden Seiten werden in der Manier von Fußballergebnissen aufgelistet, und im Intro singt der „sensible“ Mitautor Jon Hare „Krieg hat noch

nie solchen Spaß gemacht“!

Wer indessen mit einer Überdosis pechschwarzem Humor leben kann, sollte sich das spielerisch wertvolle Kanonenfutter eiligst besorgen – die BPS findet sowas ja meist gar nicht lange lustig... (mm)

wie etwa herrentlose Panzer, Hubschrauber oder Munitionskisten; später auch kugelsichere Westen.

Es gilt jedoch immer zu beachten, daß Realismus hier groß geschrieben wird: Versehentlich beschossene Extra-Munition explodiert, beim Durchschwimmen eines Flusses kann man nicht ballern, und wer Schlammflöcher übersieht oder beim Anschleichen an den Feind nicht auf seine Deckung achtet, ist selbst dran schuld, wenn ihm irgendwann die nur beschränkt vorrätigen Kämpfer ausgehen. Natürlich winken dem wahren Kriegshelden Beförderungen, auch darf man seinen Trupp in mehrere Untergruppchen aufteilen – wesentlich strategischer wird das stark actionbetonte Spiel damit aber nicht, die taktischen Elemente bewegen sich ungefähr auf „Dune II“-Niveau.

An der intuitiv beherrschbaren Steuerung gibt's nun überhaupt nichts zu meckern, die dramatische Soundbegleitung und die abwechslungsreiche, gut animierte und sehr übersichtliche Grafik können ebenfalls überzeugen. Wesentlich heikler sieht's da schon in der Abteilung Moral & Geschmacksfragen aus, denn Blutfontänen und herumliegende Soldaten mit aufgeschlitzten Bäuchen gehören hier zum kriegerischen Alltag. Dazu sind nicht alle



Stellt Euch am besten eine Mischung aus Metzorgien wie „Airborne Ranger“ oder „Special Forces“ auf der einen und Strategicals mit indirekter Steuerung à la „Populous“ auf der anderen Seite vor. Sowohl die leicht schräg von oben gezeigten, tadellos scrollenden Landschaften als auch die per Maus erfolgende Befehlsvergabe lassen Erinnerungen an die aufgezählten Games (und dazu vielleicht noch „Mega Lo Mania“) wach werden.

Von der Sache her schickt man bis zu sechs Soldaten Richtung Feind, wobei mit dem linken Mausohr gelenkt wird, das rechte zum Ballern da ist und beide zusammen eine Granate auslösen – darüber hinaus befinden sich am Screenrand noch Icons, die z.B. eine Übersichtskarte auf den Schirm holen. Je nachdem, in welcher der 24, wiederum in 72 Unterabschnitte eingeteilten Missionen man sich gerade befindet, muß man sämtliche Gegner abmurksen, alle feindlichen Gebäude ver-

CANNONFODDER (SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN)

ACTION-STRATEGIE

85%

„KANONISCH!“



GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS 69,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE/HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT



ALIEN BREED III



Vor gut zwei Jahren diente der erste Alienbraten dem damals noch völlig unbekannten Team 17 als Ticket in den Action-Olymp – entsprechend hoch waren die Erwartungen an den Nachfolger. Vielleicht zu hoch?!

Nun, wer sich grundlegende Neuerungen gegenüber dem Original oder der nachgeschobenen „Special Edition“ erwartet, wird jedenfalls enttäuscht sein. Das Spielprinzip wurde nämlich 1:1 übernommen, nach wie vor streunt man im Stil von „Gauntlet“ durch aus der Draufsicht gezeigte Raumschiffdecks und Techno-Landschaften, sammelt Energierationen, Schlüssel oder neue Munition auf und verpaßt widerlichen Aliens eine (Laser-) Strahlenbehandlung... Ehe jetzt das große Gähnen einsetzt, sollte aber gesagt werden, daß die Action seit jeher auch für Teams tobt, und das wortwörtlich – der Screen wird derart vehement von ganzen Horden feindlicher Monster und Roboter gestürmt, daß selbst einem „Turrican“ der Schweiß ausbrechen muß! Die Starbewaffnung kann da nicht lange mithalten, weshalb im Spielareal Terminals herumstehen, wo Extras wie röstfrische Flammenwerfer, Zielsuch- oder Bumerang-Geschosse nachgekauft werden können. Gegen Credits erhält der Futuro-Söldner hier auch eine Übersichtskarte oder (nochmals) die Missionsbeschreibung, um zu erfahren, ob er nun z.B. Bomben entschärfen oder den Level unter Zeitdruck von der üblen Brut säubern soll.

So weit, so bekannt, jetzt zu den paar Änderungen. Türen lassen sich neuerdings mit roher Waffengewalt öffnen, und wo man es früher bloß mit einer Alien-Rasse zu tun hatte, hüpfen nun gleich drei bis fünf verschiedene (und zudem deutlich hart-

näckigere) Biester durch die Gegend. Kaum bemerkbar macht sich indessen die nur im Team-Modus vorhandene Wahlmöglichkeit zwischen vier Charakteren: die Kämpen sind selbst optisch kaum auseinanderzuhalten. Apropos Optik, auch da blieb vieles beim alten: Ein paar Zwischenbildchen sind hinzugekommen, die Landschaftsgrafik ist etwas detailreicher, sonderlich abwechslungsreich ist sie aber noch immer nicht. Immerhin klappt das Scrolling in alle Richtungen famos, die Sprites sind fein animiert, und die Musik ist sogar richtig schön schaurig ausgefallen – schade, daß sie dem Titelbild vorbehalten bleibt, während des Spiels gibt es nur Sound-FX und etwas Sprache zu hören.

Prinzipiell dasselbe gilt auch für die extra erhältliche 1200er-Version, nur ist die Grafik dann ein wenig farbenfroher, die Akustik kommt zwei Ecken besser rüber, und die Nachladepausen fallen deutlich kürzer aus. Wer einen solchen Rechner besitzt, darf demnach zwischen drei und fünf Prozent zur Gesamtwertung addieren. Und weil wir gerade beim Zusammenzählen sind: Jeder Packung liegt kostenlos die bislang unveröffentlichte Heli-Ballerei „Apache“ bei, was den Wert dieser beimhartren Ballerherausforderung für versierte Alien-Rüster (die auch mit den unfairen Stellen im Gameplay klarkommen) sicher erhöht. Trotzdem scheint uns, daß eine preiswerte Datadisk hier der bessere Weg gewesen wäre. (rl)

Evolution ...



... statt Revolution?

Brat die Brut!



Der Bonus-Heli: Apache

ALIEN BREED II
(TEAM 17)

LABYRINTH-ACTION

72%

„FULMINANT“



GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	81%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-PASSWÖRTER
DEUTSCH	10 HIGHSCORES
	ANLEITUNG

TURRICAN III™

PAYMENT DAY



Rainbow
*** Arts

Die Siedler

Eigentlich sollte diese originelle Mischung aus „Populous“ und „Sim City“ schon letzte Weihnachten erscheinen – aber bei Blue Byte siedeln nun mal Perfektionisten, denen nur das Beste gut genug ist!

Es wurde also nochmals ein Jahr für den Feinschliff investiert, und das hat sich auch gelohnt. Denn selbst wenn hier drei der vier Disks bereits für das pompöse Zeichentrick-Intro draufgehen, darf man die Komplexität der Geschichte keinesfalls unterschätzen – von den spielerischen Möglichkeiten her stellt das Programm „Populous II“ glatt in den Schatten! Um das Fazit ausnahmsweise vorwegzunehmen: Den Leuten von der „Battle Isle“ ist mal wieder ein Klassiker geglückt...



Wie es sich für einen Klassiker gehört, ist das zugrundeliegende Konzept des Spiels recht simpel. Bis zu vier Siedlergruppen sind in der leicht schräg von oben gezeigten, per Zufallsgenerator erzeugten Landschaft damit beschäftigt, ein florierendes Gemeinwesen zu errichten und sich gegenseitig das Leben schwer zu machen. Maximal zwei Menschen können sich aus dem Fundus der zehn höchst unterschiedlich veranlagten (Computer-) Charaktere bedienen, vom emsigen Häuslebauer bis zum aggressiven Feldherren ist alles vertreten. Beim Gameplay sind dann alle nur denkbaren Kombinationsmöglichkeiten erlaubt: Man kann beispielsweise zu zweit einen Siedlertrupp übernehmen und mit vereinten Kräften die Rechnerkonkurrenz das Fürchten lehren oder auch gegeneinander auf dem dann gesplitteten Screen antreten – und das alles wiederum nur zur Übung, in 50 festgelegten Missionen oder mit offenem Ende.



Selbst die größte Siedlung beginnt in diesem Digital-Mittelalter immer mit einem Schloß, das an strategisch günstiger Stelle plaziert wird. Als nächstes muß zumindest ansatzweise ein Verkehrsnetz aus verschiedenen Pfaden, Wegen und Straßen her, damit sich die produzierten Waren auch zu ihrem Bestimmungsort transportieren lassen. Soweit ist's ja noch verhältnismäßig einfach, aber von nun an will jeder Schritt genau überlegt sein, weil hier wirklich alles und jedes ineinandergreift. So brauchen die Arbeiter, die man mit der Errichtung von Burgen, Wachtürmen, Wohnhäusern, Lagerhallen etc. beauftragt, für ihren Job natürlich Baumaterialien, Werkzeuge und Nahrungsmittel. Der Schweinebraten wächst aber nicht auf den Bäumen, sondern wird von Bauern erzeugt, die ihrer-

seits auf die Futterlieferungen des Müllers angewiesen sind. Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Schmied, dem man Eisen und Kohle aus den entsprechenden Bergwerken zur Verfügung stellen muß, wenn er Werkzeuge herstellen soll. Alles in allem sind 20 (Handwerks-) Berufe vertreten, dazu kommen noch (fünf verschie-



dene) Ritter, die selbstverständlich auch erst Gold und Waffen sehen wollen, bevor sie sich für die Landesverteidigung bzw. -expansion engagieren.

Dieses Handlungsgerüst wird weiter ergänzt durch diverse Statistiken und eine Übersichtskarte; außerdem läßt sich das Geschehen auf vielfältige Weise variieren, indem man



Die Welt am Draht



mehr oder weniger intelligente, friedfertige oder bauwütige Spielfiguren für sich selbst bzw. die (rechnergelenkte) Gegenseite aussucht. Auch die Beschaffenheit der besiedelten Landschaft ist über einen raffiniert ausgetüftelten Zahlencode à la „Lotus 3“ beeinflussbar. Für Abwechslung



sorgen darüber hinaus die 50 normalen und zehn Übungsmissionen, bei denen z.B. eine bestimmte Menge von Getreide erzeugt oder eine feindliche Siedlung überfallen werden muß.



O bwohl in dieser ungemein komplexen „Weltensimulation“ somit quasi auch gleich ein Wirtschafts- und ein Militärstrategical mit enthalten sind, bereitet die durchdachte Steuerung via Maus, Icons und eingblendete Menüs überhaupt keine Probleme. Selbst in den größeren Welten, wo bereits die Übersichtskarte mehrere Screens umfaßt und bis zu 64.000 Personen herumwuseln, findet man sich sehr schnell zurecht; dazu gibt's ja eine hervorragende deutsche Anleitung, die Schritt für Schritt jedes Detail erklärt. Damit die Besiedelungstätigkeit nicht bloß graue Theorie bleibt, sieht man am Bildschirm immer genauestens, was wo gerade Sache ist – also wie die putzig animierten Zimmerer hämmern, klopfen und Holz heranschieben, wie die Bauern ackern, die Ritter kämpfen und so weiter und so fort. Auch die Landschaften selbst (Berge, Wälder, Seen etc.) stecken voller liebenswerter Kleinigkeiten; da wiegen sich Palmen im Wind, das abgeerntete Getreide liegt auf den Feldern, und die einzelnen Gebäude hat man sehr abwechslungsreich gezeichnet.

D er einzig nennenswerte Wermutstropfen ist der zwangsläufig etwas klein geratene Bildschirm-ausschnitt im Splitscreen-Modus, aber damit muß man halt leben. Ausgezeichnet gegliedert sind wiederum die atmosphärischen Wind-, Kampf- und Arbeitsgeräusche, während (nur) die Begleitmusik bei unserem Testmuster leider noch fehlte. Dafür verraten wir Euch zum Abschluß ein ganz spezielles Feature dieses Games: Die Siedler erkennen selbständig, auf welchem Amigamodell sie gelandet sind und nutzen dessen Hardwaremöglichkeiten je-

weils optimal aus! Bei der Minimalkonfiguration (500er mit 1 MB RAM) muß man auf einige Musiken und die größeren Welten verzichten, am wohlsten fühlen sich die Kleinen natürlich auf 'ner flotten „Freundin“ mit Festplatte.

Muß man noch mehr sagen? Eigentlich nicht, aber wir machen's dennoch: Glückwunsch an die Blaubeißer, Ihr habt mit diesem ungeheuer lebendigen Mikrokosmos einen der ganz großen Weihnachtsschlager des Jahres 1993 vorgelegt!

(C. Borgmeier)



DIE SIEDLER (BLUE BYTE)

WELT-SIMULATION

91%
„GÖTTLICH“



GRAFIK	79%
ANIMATION	70%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	94%

VARIABEL

PREIS **DM 119,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten
hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer



Anwenderprogramme Szenen-Demos

Jede Disk nur 5,50 DM

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als bei teurer Originalsoftware zum Preise von 50-200 DM!

So: unübertroffenen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung. Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint. Wie entsteht eine Grafik? Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft. Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumsprites für Ihre Spiele usw...!
- 002 DPaint Fraxis
- 003 Makrus Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
- 004 Sprits Maker Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
- 005 AREXX Verwalte Videos, Adressen, schreibe Rechnungen usw...! 10,- DM
- 010 Adress Master Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen. Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar. Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- 011 Amiga Base Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
- 006 Amiga Test Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
- 007 Astronomie Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
- 012 Comp. Lexikon Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- 008 Cross Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 009 Data Easy 12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte.
- 010 Deluxe Copy Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle... 10,- DM
- 011 Star Demomaker Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
- 012 Star Demomaker Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.
- 013 Star Demomaker Eigene musik- und scrolltextuntermahte Menüs in null-komma-nix gemacht.
- 014 Star Demomaker Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- 015 Star Demomaker Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
- 016 Star Demomaker Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lottarchiv. 10,- DM
- 017 Star Demomaker Beschneidet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM
- 018 Star Demomaker Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
- 019 Star Demomaker Spitzendiskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- 020 Star Demomaker Pull-down-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar.
- 021 Star Demomaker Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. Kein Speicherverlust auf der Diskette.
- 022 Star Demomaker Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 023 Star Demomaker Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
- 024 Star Demomaker Erstellt 3D-Formatobjekte für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
- 025 Star Demomaker DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas. 10,- DM
- 026 Star Demomaker Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T.Imploder. 10,- DM
- 027 Star Demomaker Profi-Musiktracker kompl. icongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
- 028 Star Demomaker Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
- 029 Star Demomaker Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
- 030 Star Demomaker Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- 031 Star Demomaker Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zieldiagramm (Herzkurve) an.
- 032 Star Demomaker Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
- 033 Star Demomaker Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 034 Star Demomaker Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 035 Star Demomaker Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
- 036 Star Demomaker Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
- 037 Star Demomaker 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
- 038 Star Demomaker Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinern.
- 039 Star Demomaker 5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sanity oder D. v. Alcazar! 10,- DM
- 040 Star Demomaker 6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scooped! 10,- DM
- 041 Star Demomaker Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
- 042 Star Demomaker Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
- 043 Star Demomaker Anarchy entführt in eine Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.
- 044 Star Demomaker Menschen werden mit Motorsägen zerstört usw.! Ab 18!
- 045 Star Demomaker Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
- 046 Star Demomaker Saddam Hussein gegen USA im lustigen Panzertrickfilm.
- 047 Star Demomaker Lemmings werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- 048 Star Demomaker Musikma aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.
- 049 Star Demomaker Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
- 050 Star Demomaker Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
- 051 Star Demomaker 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 052 Star Demomaker Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
- 053 Star Demomaker Bizarre Musik mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!
- 054 Star Demomaker High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim...! 4 Disks 20,- DM
- 055 Star Demomaker 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
- 056 Star Demomaker 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
- 057 Star Demomaker 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder.
- 058 Star Demomaker Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
- 051 Lemmingsgold Vom Himmel fallende Lemmings werden gradenlos abgeballert.
- 052 Lemmingsgold 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
- 053 Operation Lemm. Blutiges Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
- 054 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
- 055 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel! 15,- DM
- 056 Menach Argare... Doch nicht ist die perfekte Computernachbildung des bekannten Spiels.
- 057 Soräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
- 058 5 mal 5 Originalspiel der Seti-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik.
- 059 Super Schach Mit Spitzengrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,-
- 060 Calippo Freerider Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen.
- 061 Panica Oase Abenteuer-Spiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und, und...
- 062 Snack Zone Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
- 063 Kermatz Cup Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.
- 064 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
- 065 Elefanten Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.
- 066 Aztec Challenge Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschichtchicks-Missionen.
- 067 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstark. Sehr realistisch.
- 068 Blocks Denkspiel: Ordnen und schießen von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
- 069 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bomberlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
- 070 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.
- 071 Cracken kolet... Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
- 072 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels vom Bundesumweltministerium.
- 073 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
- 074 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 075 Exoron Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
- 076 Ach Ja Tolles Wörterraten und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign.
- 077 Megsball II Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
- 078 Paratroid II Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.
- 079 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Bizarres Jump'n'Run-Game.
- 080 Riskant Original RTL-Gameshow mit über 3000 Antworten. 10,- DM
- 081 Sky Chaan Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
- 082 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
- 083 Shanghai '92 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!
- 084 Super Pacman/92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
- 085 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
- 086 Super Tron Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.
- 087 Tetris Pro Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- 088 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
- 089 Torgs Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
- 090 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
- 091 Ullma Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
- 092 Will Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 093 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 094 Game-Pack 1 Nebula (Action), Cantory (Memory), 5.Kolonie (Krieg), Baast 15,- DM
- 095 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
- 096 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig, brutal) 15,- DM
- 097 Pomo Pokar Mit Animationen und echten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
- 098 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit nackischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
- 099 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
- 100 Jurassic Paradox Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung bizarrer Urtiere.
- 101 Alf Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
- 102 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
- 103 Garfield Show Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Heiden.
- 104 Hyper Bilder 17 Profibilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.
- 105 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 106 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
- 107 Op. Täuschungen Sie werden die Verdröhtheit der Bilder nicht verstehen können.
- 108 Pomo Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
- 109 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Hallo und an alle begeisterten Amiga-Frieks!!!

War das nicht eine tolle Amiga '93 in Köln vor vier Wochen ???!!!!!! Es sind auf der Messe und auf diversen Szenen-Messe-Copy-Parties ne Menge von interessanten Demos herausgekommen. Verschiedene Competitions haben so einige neue Demos mit ungeahnten Effekten und auch mit Trickfilmen hervorgebracht. Außerdem gibt's wieder tolle neue Dia-Shows und auch Musikkdisks. Zu dem ganzen Thema gibt's jedoch eine gute und schlechte Nachricht. Die schlechte lautet: Die Demos werden frühestens erst in der nächsten Demo-Galerie vorgestellt, aber das warten wird sich lohnen. Jetzt die gute Nachricht: Jeder, der will, kann all diese tollen Demos noch heute bei uns bestellen, uns sie dann schon in 2-3 Tagen live zu Hause erleben. Eines der Siegerdemos von Sanity wird wohl wieder mit tierisch guten neuen Effekten einen Meilenstein setzen. Doch mehr verraten wir jetzt auch nicht! Für 39,- DM gibt es bei uns alle Amiga '93-Siegerdemos, Siegerbilder und Siegermusik plus alle brennenden Neuerscheinungen des Monats als Komplettpaket, BEST-NR. P001-12/93 (10 DISKETTEN)



Super Pornos



Super Pornos enthält Bilder, die eigentlich erst ab 24 freigegeben werden dürfen. Nur geeignet für Knallhartmänner mit harten Nerven. Fotoeichte Farbbilder mit allen Details. Und jetzt neu: Heiße Zeichentrickpornos!!! Porno Animations SUPER enthält eine Vielzahl von Video-Clips, die in Echtzeit wie vom Videorecorder abgespielt werden. Ein hartes, feuchtes und spritziges Vergnügen. Dazu gibt's ein heißes Sex-Spiel.

Super Pornos Best-Nr. P004 99,- DM
Porno Animations SUPER Best-Nr. P007 49,- DM

Paint-Shop De Luxe



Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder. Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCAD (Meistwahres CAD-Programm), Painter Animator, Grafik Maschine (Voll Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für Ihre Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergründe benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphosen. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!

Best-Nr. P020 49,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Lieferservice.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hypping-Copy.

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Briefpost. Wir liefern Sie an oder schicken Sie um ein Fax. Bestellungen bis 18:00 Uhr werden noch am selben Tag abgewickelt.

Versandkosten:
Inland Vorkasse: 5,- DM
Inland Nachnahme: 8,- DM
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

C64 Giga-Collection

Es ist wahr, jetzt können auch Sie Ihre C64-Sammlung auf den neuesten Stand bringen. Über 500 Musikstücke, 200 Soundeffekte, über 1000 Bilder, 1000 Sprites, 1000 Sounds, 1000 Animationen und vieles mehr. Die C64 Giga-Collection ist eine einzigartige Sammlung von Software-Produkten, die Sie in der Lage setzen, Ihre C64-Sammlung auf den neuesten Stand zu bringen. Sie erhalten eine große Auswahl an Musik, Bildern, Sprites, Sounds und Animationen.

Best-Nr. P011 24,90 DM

Finanzpaket

Professionelles Verwalten all Ihrer gesamten Geldpläne: Budget (Verwalten Sie Ihr Budget mit allen Funktionen), S-Konto (Vielzweckkontenverwaltung mit deutscher und englischer Bedienung), Fahrzeugkosten Manager, Warenhandelskalkulation (Kalkuliert die Rentabilität von kaufmännischen Geschäften), Rendite (Ermittelt schnell und zuverlässig Renditen bei Immobilien und anderen Finanz-Objekten), Währung (In Sekundenschnelle sind saubere Tabellen beliebiger Währungen erstellt)

Best-Nr. P023 39,- DM

Toolbox Amiga

Leistungstarne Werkzeuge, die in Nützlichkeit nicht mehr zu überbieten sind. Bald werden Sie nicht mehr auf solche tollen Programme verzichten wollen: ScreenX (Speichert den Bildschirminhalt als 16-Bit-Bild ab), Display Test (Erzeugt Text- und Informationsfenster), Icon Toolbox (Verwalten und Generieren Sie Ihre eigenen Icons für Ihre Programme), Da Vinci (Das ultimative Amiga-Maiprogramm mit allen denkbaren Features), Shell-Menu (Alle Shell/CLI-Befehle sind aus Pull-down-Menüs kinderleicht abrufbar), Super Maus (Komfortable Steuerung des Mauszeigers mit höherer Geschwindigkeit und mehr Editorfunktionen), System Information (Komplette Kontrolle über alle Systemeinstellungen), D-Copy 3 (Eines der besten Kopierprogramme für alle Amigas, mit Nibble-Copy), Notepad (Läuft im Hintergrund und ist per Klick sofort für Ihre Notizen bereit. Braucht man immer beim Arbeiten mit dem Computer), Lineat (Ein genaues Lineal auf dem Bildschirm, was Sie in alle Text- oder Maiprogramme benutzen können; nützlich beim Ausrichten von Texten und Grafiken)

Best-Nr. P026 39,- DM

Top 150



Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger. Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer, künstliche Intelligenz), Statistik, Password, Working Man (Läuft auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat (Wissenschaftliche Daten verarbeiten), Biodynamie, Copper Preferences (Farbige WB), Gek, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Comal, Schreibmaschine, Rechnertrainer, Little Intro Maker, Lucky Looser, Turbo Backup, Acres (Top DFU-Programm), HGC-Cruncher (Packt Programme), Sprites Mover, View Boot, DKS-Coder, Relokt, Dimaster, Dr. Doodle, Funktionsrechner, Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bootlog, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

Best-Nr. P008 Alles komplett nur 99,- DM

Steuer 1993 und mehr...



Dieses hervorragende Steuer-Duo-Paket besteht aus 3 Programmen zum Preis von nur einem Programm: Steuer 1993: Drucken Ihrer kompletten Steuererklärung aus, nachdem Sie Ihre Daten eingegeben haben. Komplette mit Einkommensteuer/Splittungsbild für Jahreseinkommen von 1,- DM bis 10 Mio. DM. Sehr übersichtliche und kinderleichte Eingabe mit deutschen Hilfen. Alle Summen wie Kindergeld, Sonderausgaben, Auslagen, Bsp., Kapitalvermögen, Gewinn aus Selbst., Vermietung+Verpachtung, Ausl. Einnahmen, Renten, Werbungskosten, Spekulationen, Verm. Wirksame Leistungen und vieles mehr wird exakt nach den aktuellen Steuergesetzen für Sie im Rundumziehen berechnet. Zahlreiche Musterbriefe, die völlig automatisch vom Amiga mit Ihren Daten ausgefüllt und ausgedruckt werden, sind integriert. Mit dem neuen Haushaltsbuch verwalten Sie all Ihre Einnahmen wie Lohn, Miete, Bankzinsen, Ausgaben aller Art für KFZ, Lebensmittel, Kleidung usw. Mit der Amiga Data Bank erhalten Sie ein flexibles frei programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art: Adressen, Rechnungen, Videosammlung...! Diese drei Programme erhalten Sie bei uns im Ausblick als Komplettset, solange diese Anzeige gültig ist, für sagenhafte

Best-Nr. P003 Alles komplett ohne wenn und aber... 49,- DM

Telekom-Combi-Pack

Sie erhalten das Telefonbuch mit allen Nummern 0130-Service-Nummern der Telekom und den Wahl-Manager. Innerhalb von 1/2 Sekunde sagt Ihnen der Amiga die Vorwahlnummer des eingegebenen Ortes. Fast 4000 deutsche Städte, 150 wichtige ausländische Städte und ca. 200 Länder sind gespeichert. Umkehrung und Namenskorrektur sind integriert. Ganz nebenbei gibt's ein Programm, um Chip-Telefonkarten auszuwerten. Der Software-Revisor

Best-Nr. P037 99,- DM

Anleitungen+Cheats

Unglaublich, aber wahr: Über 250 ausführliche Anleitungen zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Bambi (wie Lemmings II), Crazy Cars III, Dr. Opos...! Außerdem enthalten sind sage und schreie über 1000 Cheats und Codes für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine 350 Spiele umfassende Liste, welche Spiele auf dem 1200er laufen.

Best-Nr. P014 29,- DM

Deutschlandpaket



Die schreckliche deutsche Geschichte in Bild, Ton und deutscher Dokumentation festgehalten. Alles von der Hitlerzeit bis zum Solingen-Anschlag ist dokumentiert. Mit brutalen nicht jugendfreien Zeitzeugenfotos. Dieses Anti-Nazi-Demo muß einfach JEDER haben. Das Paket enthält aber auch etwas schönes: Helmut Kohl singt wie er aussieht. Die Kohl-Spion-Animation, das original Deutschlandlied in voller Länge gesungen und Welcome, ein Englisch-Deutsch Vokabelprogramm mit ca. 5000 fertigen Vokabeln.

Jetzt kaufen!

Best-Nr. P034 19,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Kampfspiele

Dieben Sie berühmliche Sportarten: Fighting Warring ist ein Karatespiel mit extralangen Animationen und echten Schreien. Zentiv Apocalypse ist blickig, grausig und brutal, nur was für Erwachsene. Box (Wettkampfsimulation), Mortars II (Echtzeittaktische Raumschiffkämpfe) und Virtual Reality Duel (Ganz neueartige Spielart, Fechten in einer virtuellen Welt aus Vektorgrafik). Das muß man erlebt haben!!!

Best-Nr. P101 39,- DM

Weihnachtsspielepaket - Top Art



Umherlände Traumspiele zu Weihnachten! Niemand schenkt geeignete Lemmings Olympiade (Lemmings im Kampf um viele Olymp. Disziplinen, 2 Disks), BFI (Grafikventure), Karamell Cup (Das Top-Eiskunstlaufspiel mit Realgrafik und Länderspielen mit orig. Hymnen), Operation Lemmings (Hartes Action-Schießspiel eigentlich erst ab 18!), Colonel (Unglaubliches Desktopspiel, Sortieren und Verschieben Sie bunte, glitzernde Edelsteine), Mind Chaos (Puzzle Zahlenblöcke, die sich nur nach bestimmten mathematischen Gesetzen bewegen lassen).

Best-Nr. P120 Nur 49,- DM

Kinderspiele

Eine phantastische Welt für Kinder von 1/2 bis 12 Jahren: Giddy (Jump'n/Run-Spiel mit freudvoller, heller und bunter Grafik, Aufsammlung von Blumen und leckeren Früchten), Key Gang (Durch Drücken von Tasten erscheinen unter lustigen quersüßigen Tönen tolle Figuren auf dem Bildschirm), Haus d. Nikolaus, Paint Pot II (Einfarben von Märchenfiguren) und Crayon Paint (Das super Kindermalprogramm).

Best-Nr. P100 39,- DM

- P102 Jump'n/Run-Games
- P016 Musik-Modul-Pack
- P028 Druckertreiber Pack
- P029 1000 Instrumente
- P030 Radarfallen Deutschland
- P031 Programmierer Paket
- P035 Mathematik pur
- P036 Welt-Geo-Paket

- Mr. Munk, Boulder, Colgate Jumpel (Der Top Hit), Baldy, Amiga-Boulder Dash (C64/Amiga-Grafik+Leveleditor) und mehr... 39,-
- 8 Disketten randvoll mit Musikstücken im Noisetraacker-Format. Von weltweiten Topmusikern aus der Demo-Szene! Traumhaft! 39,-
- Über 100 verschiedene Druckertreiber auch exotischer Art bringen Ihren Drucker bestimmt zum Drucken. 19,-
- Ca. 1112 Instrumente, Soundeffekte, Stimmen (Politiker) und Naturgeräusche in höchster Qualität für alle Musikprogramme. 39,-
- Das Superverzeichnis vieler deutscher Radarfallen mit genauen Standorten, Betriebszeiten und Geschwindigkeitsangaben. 19,-
- Zahlreiche C-Sources und Assembler-Sources, C-Compiler, Assembler, Linker, Sector ED (Diskettenmonitor), ML-Monitore...!!! 19,-
- Matrix, Funktionszeichner, 3-Satz, Pro Calc (Voll wissenschaftlicher Rechner), R.O.M. (5 Mathe-Themen zur Auswahl!) 29,-
- Erdkunde III, Klimaerfassung, Road Route (Gibt Wegbeschreibung/Entfernung deutscher Orte), Länderraten! 19,-

Der Schnee fällt, und Weihnachten steht (vor der Tür), nur wir sitzen immer noch! Zwar nicht im Knast, aber dafür an unseren Schreibtischen, was auch nicht viel besser ist. Nichts dagegen, daß Ihr uns beschenken wollt – aber könnte es statt der vielen Leserbriefe nicht mal eine Eigentumswohnung sein?

Leserbriefe

MESSE-MÖTZER

Nach diesem großen Messe-spektakel in Köln mußte ich einfach zur Briefmarke greifen! Alles fing ja ganz schön an, und auch die 500 Meter lange Schlange bestärkte uns noch im Eindruck der ultimativen Riesenveranstaltung. Also ab zur Kasse, bei der man durch richtiges Drängeln seine Wartezeit auf eine erträgliche Spanne verkürzen konnte. Und dann die erste Offenbarung – nur eine Halle!

Schon ging es Schlag auf Schlag: Poster gab es kaum irgendwo kostenfrei, der Atari war wohl gar nicht vorhanden, die Softwarefirmen stellten auch nichts dar, und das CD³² wurde angeboten wie seinerzeit das CDTV. Nach 79 Minuten Rundgang war alles vorbei, und man kam sich für seine 15 DM etwas versch... vor. Selbst an den Diskussionen mit Herstellern oder Redakteuren konnte man sich leider nicht beteiligen, die waren nämlich entweder nicht vorhanden oder mußten nach dem ersten Wortwechsel das Handtuch werfen. Die großen Firmen hatten meist nur Werbeleute an ihren Ständen, die vielleicht gut verkaufen konnten, aber sonst wenig wußten, und die Verlage wollten, genau wie im letzten Jahr, nur Abos verkloppen. Jemand, der zu dieser Messe irgendein Computerteil mitge-

nommen hatte, um darauf die Unterschrift von Zeitungsredakteuren zu bekommen, war wohl leider auf dem Holzpfad.

Tja, aber soweit es Euch angeht: Behaltet bloß Euren Humor, davon können sich andere eine Scheibe abschneiden... tröstet Bernd Falkenhain aus Königswinter.

Bei aller Freundschaft: Bist Du sicher, daß Du auf der richtigen Messe warst? Die, auf der wir waren, hatte nämlich bleistiftsweise einen Stand von Software 2000 samt allen Programmierern der aktuellen Games zu bieten. Rushware verschenkte Demos en gros, bei Thalion stand „Ambermoon“-Macher Erik Simon rum, bei Ascon Holger Flötmann persönlich, Kai-ko, Factor 5, Max Design und NEO waren nahezu vollständig angetreten. Chris Hülsbeck, Fred Fish und unsere halbe Redaktion signierten sich die Finger wund und... also, auf welcher Show warst Du nun wirklich?!

BAUERLICHE DRECKFUHLER

Ich blätterte neulich mal wieder durch die Anzeigen von Versandhändlern in Eurem Magazin, als mir einige dermaßen harte Verballhornungen von Spielennamen begegneten, daß ich sie einfach nicht für mich behalten kann – auch wenn Ihr über das Phänomen schon mal

berichtet habt. Da wäre zunächst einmal der „Amperstar“: Ja, manche dieser Fantasywelten liegen näher, als man denkt! (Die Amper ist ein Flößchen bei München, d.R.) Dann natürlich das immer wiederkehrende „It came from the Dessert“, das fast wahr sein muß, denn schließlich sind die Viecher ja nicht von ungefähr so fett geworden. Den Glauben an die Intelligenz der menschlichen Rasse verlor ich aber vollständig, als mir „Indianer Jones IV“ angeboten wurde! berichtet Michael Borgwardt aus München.

Hey, wir können nichts dafür: Wir schreiben die Anzeigen nicht, wir drucken sie bloß! Und zum Korrigieren sind derlei schmunzelige Stilblüten doch viel zu schade, denn so ein „Indianer Jones“ fällt ja direkt unter den Artenschutz...

AMIGA-FIEBER

Vor einiger Zeit kehrte ich der Amiga-Szene den Rücken, da ich aus beruflichen Gründen an der DOSe arbeiten mußte. Das Projekt ist nun abgeschlossen, ich staubte also meine „Freundin“ wieder ab und staunte nicht wenig: Wo waren die Pessimisten? Alle sind wohlgelaunt, und gute Amiga-Software gibt es auch wieder. Selbst Anwender-Programme sind inzwischen viel besser geworden, während

sich AGA durchzusetzen scheint. Die schönste Nachricht erhielt ich jedoch von Micro-Prose: „Gunship 2000“ und „B-17“ wurden auf dem Amiga weitaus öfter verkauft als auf dem PC! Damit diese Tendenz anhält, wäre es von seiten der Softwarefirmen wichtig, unseren Lieblingsrechner endlich mal auszunutzen. Die Zeit von 512 KB ist vorbei, heutzutage sind Festplatten und AGA angesagt! Commodore wiederum müßte jetzt ganz schnell ein CD³²-kompatibles CD-ROM herausbringen, und zwar zu einem günstigen Preis, damit möglichst viele es sich zulegen. Tja, und an den Freaks ist es nun, sich endlich mal Originale zu kaufen. Leute, sucht Euch von Euren 200 Raubkopien eine aus und kauft sie! Ihr werdet sehen, dieses Programm macht doppelt Spaß, und dem Amiga nützt es. Selbst wenn sich jeder nur ein Game zulegt, gehen demnächst locker 2 Millionen Schachteln über den Ladentisch. Und was das für die Softwarehäuser heißt, braucht man wohl nicht weiter auszuführen... orakelt The Ultimate Guru aus Haltern.

Wir wollen jetzt nicht sagen, daß wir es schon immer gesagt hätten, aber: Haben wir es nicht schon immer gesagt? Bloß weil PCs und Konsolen mittlerweile auch viele Freunde finden, ist das schließlich noch lange nicht das Aus für den Amiga. Und wenn Commo & Cracker jetzt

noch auf Deine weisen Worte hören, kann es eigentlich nur in eine Richtung weitergehen – aufwärts!

DAS FIEBER STEIGT

Ich hatte einen Amiga 500 der ersten Stunde und stieg dann aus beruflichen Gründen auf die DOSe um, nur um zum Schluß wieder bei der „Freundin“ zu landen. Warum? Nun, mein 500er hat jetzt nagelneu 299 DM gekostet, die Festplatte dazu 480 DM. Damit und mit einem Fernseher kann man schon sehr gut arbeiten. Und zu den Themen Geschwindigkeit und Speicherplatz bloß mal ein paar praxisnahe Beispiele: Meine Workbench plus Textverarbeitung plus 15 Mega-Spiele plus 30 Hilfsprogramme belegen gerade mal 30 MB auf der Festplatte – auf dem 486er meines Bruders vereinnahmen DOS plus Windows mit allen Windows-Programmen schon über 100 MB! Meine Platte bootet die Workbench, gleichzeitig werden in einem zweiten Fenster die Hilfsprogramme geladen sowie über ein drittes Fenster im Vordergrund zwei digitalisierte Bilder gezeigt. Die komplette Ladezeit für das alles beträgt 18 Sekunden, während man über die Ladezeit eines PC nur lachen kann. Hardware wird bei mir nur aufgesteckt und läuft sofort, während Bruderherz und die Fachleute in der Firma schon mehrere Monate brauchten, bis die CONFIG.SYS problemlos geladen wurde.

Diese Liste ließe sich noch endlos fortsetzen, aber ich schließe lieber mit der Feststellung, daß ich nun mit dem Amiga 500 ein Leistungsvermögen habe, das alle 486er in meiner Firma locker übertrumpft – und das für läppische 800 DM! freut sich Winfried Thamm aus Idstein-Kröfchel.

Da wir Deine Begeisterung für den Amiga naturgemäß teilen, fällt es uns doppelt schwer, Dir das zu sagen, was wir jetzt einfach sagen müssen: Alles schön und gut, aber wenn Dein 500er tatsächlich alle 486er Deiner Firma so locker aussticht, würden wir das Wunderteil gerne

mal persönlich sehen. Oder umgekehrt: Dann möchten wir Deine Firmen-PCs samt den dazugehörigen „Fachleuten“ (die offensichtlich Monate für simple Modifizierungen in der CONFIG.SYS brauchen!) lieber nicht zu Gesicht bekommen...

IM JAHR 1200

1) In Eurem Heft werden ja immer ein paar reine 1200er-Spiele getestet, und ich hoffe, das werden in Zukunft noch mehr. Aber was ist mit dem ganzen Rest? Kann ich hundertprozentig davon ausgehen, daß normale, neue Amiga-Games auf dem 1200er auch laufen? Und falls nicht, könntet Ihr das beim Test dazuschreiben? Ich möchte mein Geld nämlich nicht so gerne in neue Programme stecken, nur um sie dann an die Wand zu nageln...

2) Ich habe am Amiga noch nie mit einer Festplatte gearbeitet und hoffe, daß das Harddisk-Handling am 1200er absolut idiotensicher ist. Oder etwa nicht? Ich hoffe, diese Frage ist nicht zu blöd, aber stellt Euch vor, ich kaufe mir einen HD-1200er und finde erst nach einem Jahr heraus, wie das alles so funktioniert!

3) Nennt mir doch mal drei Gründe, warum ich mir anstatt eines PCs den A1200 zulegen sollte...
bittet Marco Kreutz aus Hamburg.

1) Solange Du bei einem Test keinen Stempel „A1200 UNTAUGLICH“ findest, läßt das Progi auch uneingeschränkt auf der Kiste.

2) Ein 1200er mit Harddisk bootet nach jedem Start die Workbench hoch, Du brauchst dann nur noch am Screen das Icon für ein auf der Platte installiertes Programm anzuklicken, um es zu laden. Probleme gibt es allenfalls beim Installieren älterer Spiele, zudem ist nicht jedes Amiga-Game HD-tauglich. Aber wofür gibt es Handbücher?

3) Die drei besten Argumente für den A1200 dürften das gegenüber PCs simplere Handling, die kommende CD²-Kompatibilität und natürlich der Amiga Joker sein!

Spiele & Utilities für den Amiga!

"Ist ja
AFFENSTARK!"

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA
AMIGO!
Ausgabe 6/93
Das besondere Disk-Magazin

Mit neuem Kurs über IFF-Formate und Grafik!

Rackney's Island
Jump'n'Run
Absoluter
Küchen-
Bibliothek
Der unerschöpfliche
Hüter
Mostra
Der beste
IFF-Format

DM 19,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 **BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28. Februar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

AI AJ12 **COMPUDEC**

Wollen auch Sie
bei uns anecken?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902
Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

TOP GAMES für AMIGA 1MB min.

Alfred Chicken DH	44,90 DM
Alien Breed 2 DH *	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anstoss DV	64,90 DM
B17 Flying Fortress DV	64,90 DM
Bob's Bad Day DH	49,90 DM
Body Blows Galactic DH	44,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Cannon Fodder DH	44,90 DM
Cardiacc DH	24,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Desert Strike DH	49,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Dogfight DV	64,90 DM
Dune 2 DV	56,90 DM
Elite 2 DV	49,90 DM
F-17 Challenge DH	27,90 DM
F-19 Stealth Fighter DH	34,90 DM
Flashback DV	56,90 DM
Formula One Grand Prix DV	74,90 DM
Goal DV	49,90 DM
Gunship 2000 DV	64,90 DM
Hattrick ! * DV	64,90 DM
Hired Guns DH	56,90 DM
Jurassic Park DH	49,90 DM
Knights of the sky DH	44,90 DM
Lost Vikings DV	79,90 DM
Lords of Power DH	79,90 DM
Night Shift DH	34,90 DM
Pirates Classic DH	27,90 DM
Prime Mover DH	49,90 DM
Sim Life DV	79,90 DM
Soccer Kid DH	56,90 DM
Space Hulk DH	59,90 DM
Superfrog DH	44,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Turrican 3 DH	44,90 DM
Uridium 2 DH	44,90 DM
Zool 2 * DH	44,90 DM

GAMES für A 1200

Alien Breed 2 * DH	49,90 DM
Anstoss * DV	64,90 DM
Body Blows Galactic DH	49,90 DM
Burntime * DV	64,90 DM
Civilization * DV	64,90 DM
Isbar 2 DV	56,90 DM
Jurassic Park * DH	56,90 DM
Pinball Fantasies * DH	49,90 DM
Soccer Kid * DH	56,90 DM
Zool 2 * DH	44,90 DM

Festplatten A 500/A500+

AT 508 Controller ext.	219,00 DM
dto. mit HDD 130 MB	598,00 DM
dto. mit HDD 250 MB	698,00 DM
dto. mit HDD 350 MB	829,00 DM

Festplatten A 2000

AT 2008 Contr. intern	149,00 DM
dto. mit HDD 350 MB	769,90 DM
dto. mit HDD 540 MB	1369,90 DM

RAM Erweiterungen

512 KB intern A 500	59,90 DM
1 MB intern A 500+	79,90 DM
1 MB intern A 600	109,00 DM
2 MB intern A500/500+	269,00 DM
4 MB intern A 1200	549,90 DM
PSRAM 2MB A 1200	299,00 DM
dto. 4 MB	479,90 DM

Zubehör

PRIMAX Maus	34,90 DM
Competition Pro 5000	24,90 DM
Competition Pro Mini	29,90 DM
Competition Pro Star	34,90 DM
Competition Pro Mini St.	34,90 DM
GRAVIS Joystick Amiga	59,90 DM
Maus Joystick Adapter	24,90 DM
ROM-ROM Umschaltpl.	29,90 DM
dto. m. ROM 1.3 od. 2.x	69,00 DM
Disk. LW intern A 500	129,00 DM
Disk. LW int. A 2000	129,00 DM
Disk. LW extern	139,00 DM
MIDI Interface	89,00 DM

Elektronische Bauteile

IC 8520	9,90 DM
IC 8375 R0	39,00 DM
IC 8375	39,00 DM
IC 8362	29,00 DM
IC 8373	29,00 DM
IC 5719	19,00 DM
IC 8364	39,00 DM
Netzteil A 500	89,00 DM

Anwendersoftware

X-Copy mit Hardw. DV	79,90 DM
Virus Control 4.0 DV	59,90 DM
Personal Write DV	59,00 DM
Personal Paint DV	99,00 DM
DPaint 4.5 DV	199,00 DM
Directory Opus 4.1 DV	129,00 DM

MAILBOX

DEM SILBERSTREIF ENTGEGEN...

Ihr macht wirklich das beste Spiele-Magazin, das sich ein A1200-Besitzer nur wünschen mag – da kann Eure sogenannte Konkurrenz voll einpacken! Habt Ihr übrigens schon den TV-Spot vom CD³² gesehen? Na ja, der Einfall war das ja nicht gerade, aber mehr war wohl beim Budget von Commodore nicht drin. Die Bilder von Psygnosis' „Microcosm“ sahen allerdings schon mal nicht schlecht aus; dazu noch zwei Fragen:

1) Bis wann soll das CD³²-kompatible CD-ROM für den A1200 erscheinen? Oder hat etwa dieser Rainer von der Amigajames-Mailbox recht, der schreibt, so was könne es nicht geben?

2) Kann ich möglicherweise auch ein x-beliebiges CD-ROM anschließen?

hofft Thomas Fischer aus Freising.

Jau, Commos TV-Werbung schien uns auch ein wenig bei Nintendo abgesehen, aber was soll's? Was soll zudem die unqualifizierte Bemerkung des Konkurrenz-Rainis? Der Mann braucht wohl Nachhilfeunterricht, denn laut Commodore soll der kompatible CD-RÖMER für den 1200er bereits zu Weihnachten vorliegen. Andere Scheibenschleudern sind hingegen kaum empfehlenswert, da sie bestimmt nicht mit dem internen Grafik-Turbo des CD³² klarkommen.

...IHR SCHILLER- FREUNDE ALL!

- 1) In einer anderen Zeitschrift las ich eine eher skeptische Einschätzung zum CD³²: Der RGB-Anschluß fehle, der CD-Player ließe sich nicht ohne Monitor betreiben, und Spiele, die das Teil ausnutzen, gebe es auch noch nicht. Stimmt das alles?
- 2) Kann man eine normale 500er-Tastatur anschließen?
- 3) Worin besteht der Unter-

schied zum Mega Drive CD II?

4) Wann ist das MPEG-Modul fertig? Und wann die Datenhandschuhe?

5) Werden die Hersteller, die zur Zeit für Sega und Nintendo produzieren, das CD³² mit in ihr Software-Repertoire aufnehmen?

hätte Frank Brunner aus Frankfurt/Oder gern gewußt.

1) RGB fehlt tatsächlich, aber reine CD-Games sind bereits unterwegs, etwa „Microcosm“ und „Liberation“, die wir in der nächsten Ausgabe testen. Und das mit dem Monitor ist kompletter Blödsinn: Zum Abspielen von Sound-CDs genügt natürlich das Joypad.

2) Das im A500 integrierte Keyboard ist für das CD³² nicht geeignet, aber die Klaviatur eines 2000ers funktioniert prima.

3) Das Mega CD ist ein externes CD-ROM speziell für das 16-bittige Mega Drive, das CD³² eine komplette Multimedia-Maschine mit 32 Bit – sie arbeitet etwa doppelt so schnell und mit mehr Farben.

4) MPEG samt CD-Filmen kommt um Weihnachten, unser dazugehöriges Special im nächsten Heft. Die Datenhandschuhe werden hingegen noch etwas auf sich warten lassen.

5) Wollen wir doch schwer hoffen!

SCHILLERNDE ZUKUNFT

Ich habe mir vor einiger Zeit einen ultracoolen 1200er gekauft, stehe jetzt aber vor dem Problem, daß Commodore ja die neue CD³²-Konsole auf den Markt geworfen hat. Die würde ich mir natürlich gerne ebenfalls zulegen, doch ist Geld bekanntlich knapp, was Ihr sicher schon von Michael wißt. Die Lösung wäre ein CD-Laufwerk für den 1200er, aber kann man damit wirklich alle Games der Konsole zocken? Wenn ich eine Schiller-Floppy anschließen möchte, geht das ohne besonderen Hardwarezusatz?

Besuchen Sie unser Ladengeschäft !
Goerdelerstr. 38, 52066 Aachen
Parkmöglichkeiten an Bahnhof Rote Erde

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise, Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. * = Vorankündigung

fragt Heiko Staeger aus Magdeburg.

Wie gesagt solltest Du nicht irgendein Laufwerk nehmen, sondern auf Commos demnächst erscheinende Spezialanfertigung warten. Mit der dürfte es dann auch weder Anschluß- noch irgendwelche Kompatibilitätsprobleme geben.

DER RAUSSCHMEISSER

1) Sehr geehrter Herr Unbelievable Amiga Joker, ich möchte Ihnen zum Erfolg Ihrer Zeitschrift gratulieren, habe allerdings einen wichtigen Verbesserungsvorschlag für Sie: Schmeißen Sie den Typen raus, der immer das Editorial schreibt! Sie, Herr Joker, müssen stets Ihren Kopf göbelnd oder grinsend für die Tests hinhalten, und dieser Kerl, der sich auf der ersten Seite Ihres Blattes austobt, grabst sich (wie man hört) einen Großteil Ihres Geldes. Also werfen Sie ihn raus!

2) Ich weiß etwas, das Sie nicht wissen: Im Test zu „Ishar 1200“ haben Sie geschrieben, daß man das Game nicht auf Festplatte installieren kann, und ihm deshalb wahrscheinlich sogar ein paar Prozente abgezogen. Nun, das Game hat zwar tatsächlich keine Installationsroutine, aber mit „CLICKDOS II“ und den nötigen Assigns läuft es einwandfrei.

3) Als ich mein Abo bestellt habe, sagte ich ausdrücklich, daß ich im Abo-Lotto gewinnen möchte. Wo bleibt also der Preis, hä? wundert sich Sönke Schmidt aus Stade.

Sehr geehrter Herr Schmidt, danke für Ihr Mitgefühl. Nun, Geld ist für mich zweitrangig (was mich schon mal sehr von besagtem Herrn auf der vorderen Seite unterscheidet), allerdings wäre ich tatsächlich dankbar, wenn ich nur noch für gute Games meinen Kopf hinhalten müßte – von den Übel-

keitsanfällen habe ich schon ein Magengeschwür! Zum Abo-Lotto darf ich Ihnen folgendes ausrichten: Selbstverständlich haben Sie gewonnen. Nur leider war Ihr Preis so heiß, daß er uns glatt zwischen den Fingern geschmolzen ist. Na, vielleicht klappi's ja jetzt im Winter? Soweit unser Joker, jetzt unser Kommentar zur vermeintlichen HD-Tauglichkeit: Tatsächlich laufen einige Games (aber durchaus nicht alle) auch dann von Festplatte, wenn man sie mangels Installroutine von Hand draufpackt. Das ist jedoch meist mit erheblicher Fummelei verbunden und erfordert nicht selten Vorkenntnisse oder gar Hilfs-Software. Wenn die betreffenden Games also ein paar Prozente abgezogen bekommen, geschieht es ihnen nur recht!

ARCHY & JOKER

Am besten gefällt mir Eure Leserbriefecke, aber auch die Tests sind ordentlich und übersichtlich. Kurzum: eine gelungene Zeitschrift! Wenn es so was doch bloß für mein System gäbe – ich bin nämlich stolzer Besitzer eines Archimedes. Warum ich dann den AJ lese? Weiß ich auch nicht so genau. Oder eigentlich doch, denn an sich wollte ich vor einem Jahr 'nen Amiga neben meinen alten 64er stellen, ließ mich dann aber doch vom Archi überzeugen. So muß ich eben darauf warten, daß irgendwann einmal ein brauchbarer Emulator erscheint oder gar ein Compi mit den vereinten Vorzügen beider Systeme geboren wird. Das würde das endgültige Aus für die DOSen bedeuten, und bis dahin lese ich auf alle Fälle weiterhin den AJ!

verspricht Karsten Mäke aus Dessau.

Auch wenn die Hoffnung auf einen Emulator bzw. „Amimedes“ sich in absehbarer Zeit kaum erfüllen dürfte – jemand wie Dich halten wir für eines der schönsten Komplimente an unsere Arbeit!

Das Diskettenmagazin für den Amiga!



Das Diskettenmagazin für den AMIGA

Ausgabe 12/93

DM 19,80

OIL IMPERIUM

MITMACHEN & GEWINNEN

Die Konkurrenz reißt sich die Hände: Ölfeld 17 brennt lichterloh und Sie können Ihre Lieferverpflichtungen nicht einhalten. Zum Glück reicht Ihr Kapital, um zwei neue Ölquellen zu erschließen. Ihre Industriespione suchen inzwischen den Brandstifter, um ihn vor Gericht zu stellen. OIL IMPERIUM, das Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks, für ein bis vier Spieler. OIL IMPERIUM zeigt Ihnen, wie gemein Business sein kann. Miese Tricks, die Sie normalerweise nur im TV sehen, kommen tagtäglich vor. Aber neben Ihrem Gespür für Geld brauchen Sie das richtige Feeling für die Aktionssequenzen, in denen Sie Öl suchen, Pipelines bauen oder Feuer löschen.

DM 19,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 BASKET-BALL-SETS (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 30. November 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AF AG11 COMPUTEC

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

A-Train	89,95
A-Train Construction Set	99,95
Acad Of The Pacific *	79,95
Airbus A320	ab 79,95
Alfred Chicken	59,95
Alien 3	49,95
Ambermoon	79,95
Anzoes	69,95
Bob's Bad Day *	89,95
Battle Isle 2 *	89,95
Brian The Lion *	89,95
Burntime	79,95
Burning Steel *	75,95
Campaign	79,95
Campaign Mission Disk	39,95
Chaos Engine	49,95
Christopher Columbus *	79,95
Combat Air Patrol	89,95
Dune 2	59,95
Der Patrizer	69,95
Die Siedler *	89,95
Dogfight	89,95
Einfach Manager	79,95
Elmoria *	89,95
Elite 2	89,95
Empire Deluxe *	79,95
Eye Of The Beholder 3 *	LV
F-117 A Nighthawk *	69,95
Fields Of Glory *	79,95
Flashback	89,95
Gobboles *	89,95
Goal (Kick Off 3)	59,95
Grand Prix	75,95
Gunship 2000	69,95
Hired Guns	65,95
History Line	79,95
Indiana Jones 4	89,95
Jahar 2	59,95
Jurassic Park *	89,95
Lord Of The Rings	59,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Mathias	89,95
Maelstrom *	89,95
Monkey Island 2 (dt.)	89,95
Might & Magic 4 *	79,95
Nascar *	89,95
Nicki Boom 2	59,95
One Step Beyond	39,95
Pirates Gold *	89,95
Premier Manager 2	49,95
Prime Mover	59,95
Second Samurai *	89,95
Sensible Soccer 92/93	49,95
Shadow Of The Comet *	89,95
Sim Life	89,95
Simon The Sorcerer *	79,95
Soccer Kid	59,95
Space Hulk	89,95
Star Trek *	89,95
Stemenschweif (DSA 2) *	LV
Streetfighter 2	55,95
Syndicate	89,95
T.F.X. *	89,95
Theatre Of Death	79,95
Tornado *	79,95
Turbo 3 *	59,95
Uridom 3	49,95
Walker	59,95
Whale's Voyage	59,95
When 2 Worlds At War	59,95
Wiz'n'Uz *	89,95
Wing Commander	39,95
Zool 2 *	89,95

Games speziell für A1200

1889	79,95
Air Bucks V 1.2	79,95
Anzoes	69,95
Burntime	79,95
Jurassic Park *	89,95
Sim Life	89,95
Sleepwalker	89,95
Twilight 2000	89,95
Whale's Voyage	59,95
Zool	59,95

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsolle mit CD-ROM) (200,-)
Software-Titel auf Anfrage, da Konsole noch neu!

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Special	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Preisliste (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
888 Attack Sub	39,95
Advanced Destroyer Simulator	29,95
Arcanoid 2	19,95
Bard's Tale 3	29,95
Battle Chess	29,95
Battlehawks 1942	39,95
Bubble Bobble	29,95
Budokan	39,95
California Games 1, 2	je 29,95
Chuck Rock 1, 2	je 39,95
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
F-16 Stealth Fighter	39,95
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 1	29,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Flight Of The Intruder	39,95
Go For Gold	29,95
Hard Drive 2	39,95
Heart Of China	29,95
Hunt For Red October 1	29,95
Hunt For Red October 2	19,95
Immortal	39,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
KGB	39,95
Legend Of Kyrandia	39,95
Loon	39,95
Lutis 2	29,95
Lutis 3	39,95
MT Tenk Flutpon	39,95
Marble Madness	39,95
Mig 29	39,95
North & South	29,95
Oil Tycoon	19,95
Operation Hammer	29,95
Operation Stealth	39,95
Pacmania	19,95
Paperboy 2	8,95
Pipemania	19,95
Pirates On The High Seas	39,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
Shadowlands	29,95
Special Forces	39,95
Starfighter 2	29,95
Stunt Car Racer	29,95
Twin Yanks	19,95
Terminator 2	29,95
Tornado Ground Attack	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turbo 1, 2	je 19,95
TV Sports Baseball	39,95
TV Sports Boxing	39,95
Ultima 3	19,95
Winter Olympiad	19,95
WWF Wrestlingmania	29,95
Xytris	9,95

Computer

Amiga 600	399,-
Amiga 1200	699,-
Aufpreis für interne 40 MB Festplatte	399,-
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

Zubehör

512 KB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
weite 3,5"-Diskettenstation	129,-
CD-ROM für A500, A500+	249,-
HF-Modulator für A500, A500+	89,95
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für eine Amiga	39,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Speichereinheit auf 2 MB für A500+	89,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
130 MB-Festplatte für A500, A500+	699,-
Andere Größen auf Anfrage!	

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,95
-------------	---------

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps
gegen Rückporto unseren Gesamt Katalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
inkl. Porto und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse;
9,50 bei Nachnahme;
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- Versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonessstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

MAILBOX

KAMPF DER SYSTEME

Jetzt könnte mein Lieblingsmagazin, der AJ, endlich in die Geschichte eingehen, denn gestern hatte ich eine göttliche Eingebung für die Idee des Jahrezehnts:

Alles beginnt mit einem harmlosen Wettbewerb im Amiga- wie auch PC Joker. Alle treuen Leser (notfalls auch die weniger treuen) werden dazu aufgefordert, ein Foto von sich einzuschicken. Und zwar eines in Boxerpose, also mit Shorts, Handschuhen und gefletschten Zähnen. Dazu ein kleines Vorstellungsschreiben etwa in folgendem Stil: „Heiße Dark Angel, kämpfe für den Amiga, bin 66 Kilo groß und wiege 1,80 Meter, komme aus Tiefenbach, kurzer Lebenslauf. Fahrt zur Hölle, Ihr mutierten Bürohengste!“

Nun wählt Ihr einige wackere Streiter für beide Systeme aus und stellt sie in den beiden Magazinen vor. Die Amiga-Fans wählen nachfolgend ihren Champion, und die PC-Freunde tun das gleiche. Summa summarum sind jetzt noch zwei Helden übriggeblieben; einer steigt für die „Freundin“ in den Ring, der andere für die DOSe.

Nun wird es ein bißchen teuer, bitte trotzdem weiterlesen, Michael: Ihr ladet die beiden ins wunderschöne Grasbrunn ein, wo sie sich drei Prüfungen unterziehen müssen. Dabei handelt es sich nicht etwa um das Jonglieren von Kaffeetassen, sondern um das Zocken von Lieblingsspielen. Jeder der zwei Kandidaten hat nämlich seinen persönlichen Game-Hit im Gepäck, und in zwei Kampfunden wird mal das eine, mal das andere Programm gezockt. Wer jeweils den höheren Score macht, kriegt einen Punkt. Zweitens wären vielleicht einige systembezogene Fragen zu beantworten – möge abermals der Bessere gewinnen. Tja, und dann steht eine Wortschlacht auf dem Programm, bei der man versuchen muß, den anderen unter den Tisch zu labern. Schlagfertigkeit, gute Argumente und ein Schiedsrichter entscheiden.

Schließlich steht der Sieger fest (und damit auch das beste Computersystem), der Verlierer bekommt einen Lähm Boy, der Rechnerkrieg ist endlich vorbei, und alle erfreuen sich bester Gesundheit...

fabuliert Remo von Allmen aus Breitenbach in der Schweiz.

Superbe Idee! Ja, da merkt man gleich, daß Du aus Breitenbach kommst, jenem lauschigen Ort der Dichter und Denker, welcher zwar nicht ganz so tief ist wie Tiefenbach, dafür jedoch erheblich breitere Bewohner hat. Weil: So was kann einem einfach nur einfallen, wenn man so richtig breit ist! Aber mach Dir nix draus, so manche „göttliche Eingebung“ stellt sich bei nüchterner Betrachtung als simpler Restallohol heraus...

SCHACH DEM SONDERHEFT

Ein Sonderheft zum Thema Strategie wäre von vielen anderen Zeitschriften sicher nicht so konsequent realisiert worden: Eure Empfehlungen sind informativ und werden von mir sehr wahrscheinlich beim Spielekauf berücksichtigt, da Ihr mich auf eine Reihe mir nicht so bekannter Games aufmerksam gemacht habt. Der Artikel zu den Schachprogrammen allerdings hat mir nicht so gut gefallen. Das fängt schon damit an, daß Ihr ein derart komplexes Thema auf zwei Seiten abhandelt – bereits auf vier Seiten hätte man soviel mehr dazu sagen können! Ein Spiel wie den „Chessmaster 3000“ mit magersten sieben Zeilen abzufertigen, ist doch reine Aufzählerei...

Zum Schluß noch eine interessierte Frage: Wie habt Ihr die Programme eigentlich getestet? Und auf welche Weise habt Ihr den Umfang der Eröffnungsbibliothek oder die Spielstärke ermittelt?

neugiert Oliver Grimm aus Würzburg.

Schön, daß Dir unser Strategen-Mag gefällt – hätte Dir ein rei-

nes Schach-Sonderheft ebenso gut gefallen? Will sagen: Um wirklich erschöpfend auf derart komplexe Spiele einzugehen, wären auch die von Dir anvisierten vier Seiten längst nicht genug gewesen. Der Artikel sollte vielmehr die gängigsten Programme mit ihren Vorzügen und Nachteilen vorstellen, wozu wir sie übrigens teils gegeneinander antreten ließen, teils gegen unseren Redaktions-Großmeister Manfred („Mutt-Man“). Für die Angaben zur Eröffnungsbibliothek dienten uns die Aussagen der Hersteller als Grundlage, die dann anhand diverser Schachbücher verifiziert wurden. Würst Du also mit einem Remis einverstanden?

DER DINO-DIENER

Ja, so schnell geht das: Eben noch stellvertretender Kartonzereißer in King Grahams Palastküche, schon hockt man arbeitslos auf der Straße. Nur weil ich die holde Prinzessin angebaggert habe. Dabei war sie auch angetan von mir – sie hatte mich schon bei der Hand ergriffen, und wir wollten in ihrer Kemenate Rumsibums machen, als der Alte dazwischenfuhr. Sie sollte was Standesgemäßes nehmen und sich nicht mit dem Personal einlassen, pah. Wenn Graham wüßte, welche Kneipen sein Töchterlein besucht, wenn sie mal gemütlich ein paar Bierchen verhaften will!

Na, so schlimm wurde es nicht. Eine nette Dinosaurierfamilie hat mich als Haustier adoptiert: Papa die Puschen bringen und die Zeitung holen – echt toll. Doch auch hier hocke ich schon wieder auf gepackten Koffern, denn Mutter Dino schleift in letzter Zeit so hingebungsvoll ihre Tranchiermesser, und mein Rauhfutter wird auch immer besser. Wollen die mich etwa in die Bratpfanne stecken? Wehe dem, der wehe tut!

Bevor es zu Ende geht: Wie wäre es mit einem Sonderheft voller Lösungen, gewürzt mit Programmierer-Interviews? Garniert mit einer Extra-Demogalerie? So, das

hab' ich Euch gesagt. Nur um Euch das zu sagen, hab' ich das gesagt. Das mußte mal gesagt werden. Jetzt würgt mich einer von hinten. Bestimmt Brork... röhelt Olaf Bathke aus Tönning.

Olaf, Du siehst uns sprachlos – und das kommt weiß Gott nicht jeden Tag vor! Sollen wir uns gleich ans gewünschte Sonderheft machen, um vor weiteren Lebensbeichten dieser Art verschont zu bleiben? Würde es helfen, einem Sierra-Lustmolech wie Dir zu empfehlen, das nächste Mal doch lieber bei „Larry“ vorbeizuschauen? Hast Du Dich in diese Fernsehserie mit den Dino-Puppen verirrt, oder geht im Jurassic Park doch mehr ab, als der Film vermuten läßt? Wir wissen es nicht, wir wissen nur eines: Hoffentlich macht Brork seinen Job gut!

SKANDAL IM SPERRBEZIRK

1) Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: Ich bin bestürzt, schockiert, enttäuscht, beleidigt, betroffen, begeistert! Wollt Ihr den Joker zum Pornoheft verkommen lassen? Dieses Nacktfoto von Sascha Gundlach in der letzten Mailbox ist einfach ein Skandal. Wie konntet Ihr nur so tief sinken?

2) Sind noch weitere Wunder wie „Microcosm“ in Mache? Da würde es sich ja lohnen, ein CD-ROM für den 1200er anzuschaffen...

3) Zeigt doch mehr von diesen Mutationen! Zum Beispiel von Brigitta zum Joker oder von Papa Joe zu Daisy!

4) Macht doch mal ein Sonderheft mit Berichten über Spiele-Entwicklungen. Oder einen Dungeon Blaster-Comic!

5) Ich bin Abonnent, und Ihr seid gut! beruhigt uns Ole Schroeder aus Weddel.

1) Ja, das Bild war wirklich skandalös – sollte aber nur ein Test sein, ob Michaels neues Projekt („Päderasten Joker“) Markchancen hat. Aber wir ha-

Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404

05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1800	Elite 2	Mega 16 M.F.S.	Ultimate Golf
Addams Fam.	Elysium	Mega Mix	Ultimate 2
Air Land Sea	Emerald Mine	Might & Magic	Walker
Allot 3	Emerald Mine 2	Monkey Isl.	War in Golf
Alien Breed Sp. E	Emerald Mine 3	Monkey Isl. 2	Whales Voy.
Alien Breed 2	Erben d. Thron	Morph	Wing Comm.
Ancient Art	Epic	Mortal Combat	Winter Chair
Antarmoon	Espace 92	Napoleonic	Wizardry 7
Assoliss	Eye of the Beh.	Nick Faldo G.	Wiz Kid
Apocalypse	Eye of the Beh. 2	Nicky Boom 2	Worlds World
Aquatic Games	F-15 Str. Ea. 2	Nigel Mansell	Worlds of Leg.
Arabian Nights	F-19 Stealth	No. 2 Colt	WWF Wrestling
Archers Pool	F-117 Night	Overdrive	WWF Ex. Ramp
Arm. Geds. 2	Fant. Worlds	Penthouse 18	Yo! Joe!
Asphaltin Sp. E	Fire & Ice	PGA Tour Golf	Zoo
ATAC	Flashback	Pinball Dreams	Zoo 2
A-Train	Fly Harder	Pinball Fant.	Zygons
+Greatest Kl.	Fourth Man. 3	Phobos	
B-17 Fly. E.	Form. 1 GP	Popolus 2+	
Bards Tale 3	G 2	Powermenger	
Bart vs. World	Game of Life	-Data-	
Bel 2	Global Effect	Premier Man.	
Battlechess 2	Global Glad.	Prime Mover	
Battle Isle D. 2	Goal	Project Terra	
Battle Storm	Goblins 2	Project X	
Bazooka Soft	Goatship	Proph. of Sh.	
Beavers	Gunsnap 2000	Push over	
BC Kid	Hägar der Sck.	Quik	
Best of Best	Hannibal	Rail. Tyc.	
Bills Tornado G.	Harpoons 1.2.1	Rampart	
Birds of Prey	-Battle 3	Raving Mad	
Blindfold Bl. C.	-Battle 4	Reach for Skies	
Blaster	Harrier Assault	Road Rash	
Body Blows	Hatrick	Rome AD 92	
+Galactic	Hewamp	Sabre Team	
Bubble Bobble	Hired Guns	Sens. Soccer	
Bund. Mon. Pt.	History Line	Shield of Beast	
Burntime	Hook	Shuttle	
Casual	Hut N. Perth.	Sit Service 2	
Cal. Games 2	Humans	Sim City Del.	
Campaign	Human Race	Sim City Pop.	
Campaign	Indy 4	Sim Earth	
-Data-	Int. Sp. Chall.	Sim Life	
Cannibals	Istar 2	Soccer Kid	
Castles	Jack Niklas G.	Space Legends	
-Data-	Jack Niklas G.	Space Hawk	
Catch Em	Jaguar XJ 220	Spec. Forces	
Centurion	James Pond	Sports Masters	
Chaos Engine	John Madden F.	Starship	
Champ. Man.	Jonathan	Storm Master	
Chessm. 2100	Jonasck Park	Street F. 2	
Christopher Kol.	KB	St. Thomas	
Civilization	Kings Quest 6	Subtride	
Colort 2	Kingmaker	Super Frog	
Combat Air F.	Kruskys Funh.	Super Hero	
Combat Class.	Legend	Super Mon. GP	
Conquillions	Legend of Kyr	Super Tennis	
Cool Spot	Less. S. L. 5	Syndicate	
Crashers	Leomings 2	Theatre of D.	
Creeper	Leomings 2	The Chase Engine	
Curtain of Ench.	Letthal Weapon	The Greatest	
Cytron	Liberation	The last Vikings	
D Day	Lost Heart	The perl. General	
Das schel. Auge	Little Devil	-Data-	
Daughter of Sep.	Locomotion	Tracon 2	
Der Fahrer	Lords of Power	Train II	
Der Schatz im S.	Lost Trees. Int.	Traps'n Traps.	
Desert Strike	Lost Vikings	Turkian	
Die Seidner	Lothar Mathias	Turkian 2	
Dogfight	Lotus Comp.	Turkian 3	
Double Drag 3	M 1 Tank Pl.	Turtles 2	
Dungeon M/Csb	Mad News	Twilight 2000	
Dune 2	Mad TV	Light	
Dynablast	Mc Donald L.		
Endhockey Mas.	Mega Coll.		

SUPER NINTENDO DT. MOD.	SUPER NINTENDO DT. MOD.	SUPER NINTENDO DT. MOD.	SEGA MEGA DRIVE DT. MOD.
Act. Palace	Fatal Fury	Super Mario World	Aladdin
Addams Family	Final Fight	Super Off Road	B.O.B.
Aero d. Alc.	Final Survival	Super R-Type	Blair Cup Tennis
Alfred Chicken	F-Zero	Super Saw	Double Clutch
Allen 3	Jimmy Connors	Super Soccer	F 1
Allen vs. Prod.	Laggon	Super Tennis	Gunstar Heroes
Amazing Tennis	Legend of Z.	Tamania	Jonasck Park
Asster	Mag. Quest	Terminator 1	Matin Tours
Ausley	Mag. Quest	Test Drive 2	MIG 29
Balman returns	Major Title	The last Vikings	OffRoad
Battlechess	Mario Kart	Tiny Toons	Panzer X
Battlethorn	Mortal Combat	Top Gear	Shining Force
Blazing Skies	Mythic Quest	Tom & Jerry	Shinobi 3
Blues Brothers	NSA All Star	Turtles 4	Chuck Rock 2
Bombman	NHLPA Hockey	Wing Commander	Techno Clash
Bubby	PGA Tour Golf	-Spec. Ops-	Two Tribes
Capit. America	Prince of Persia	World L. Basketb.	Wimbledon
Chuck Rock	Protector	WWF Royal Rumble	X-Men
Cliffhanger	Robocop 3		
Congas	Sim City		
Cosmo Gang	Spankys Quest		
Crash Dummies	Star Fox		
Cybertator	Star Wars		
Darius Twins	Street F. 2 Turbo		
Dracula	Super Alies		
Drakthen	Super Mario All St.		

BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19 (MONTAG-FREITAG 10:00-18:00 UHR, SAMSTAG 9:00-13:00 UHR)

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen möglich. Im-Ömer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

MAILBOX

ben es ihm ja gleich gesagt...

2) Mit „Liberation“ steht das erste Rollenspiel für Amiga-CDs schon vor der Tür, dahinter steht Software 2000 mit dem CD-Ballerknaller „Crossfire“, weitere CD-Spezialitäten werden folgen – und Du zweifelst, ob sich die Anschaffung lohnt?!

3) Schick uns ein Foto von Dir, und wir versuchen es mal mit der Mutation „Vom Ole zum Menschen“. Das wäre doch eine echte Herausforderung!

4) Kommt Zeit, kommen (mehr) Vorschläge. Kommen Vorschläge, kommt Sonderheft.

5) Besser als umgekehrt!

KILLER-CHIP

Demnächst will ich mir einen neuen Amiga zulegen, weiß jedoch nicht, ob es ein 1200er oder vielleicht das CD³² sein soll. Wozu würdet Ihr raten? Und jetzt was anderes: Die Raubkopierer behaupten doch stets, daß nur deshalb soviel kopiert wird, weil die Games zu teuer verkauft werden. Aber fast jeder Amiganer besitzt doch auch ein SNES oder eins von den Mega Drive-Dingsbumsen – und niemand regt sich darüber auf, daß deren Module locker einen Hunni und mehr kosten! Aber vielleicht könnte ja Commodore selbst etwas unternehmen, um die Raubkopiererei einzudämmen? Da wäre vielleicht an einen Chip zu denken, der das zu kopierende Programm einfach zerstört...

schwelgt Alexander Martinetti aus Eschweiler-Dürwiß in Gewaltphantasien.

Raten würden wir Dir, bis Weihnachten zu warten; sollte das CD³²-kompatible CD-ROM für den 1200er bis dato nicht erhältlich sein (diese Kombination ist schließlich ideal), kannst Du immer noch zum CD³² selbst greifen. Raten würden wir Dir aber auch, Deine Phantasie etwas zu zügeln – oder willst Du nur wegen der Cracker auf völlig legale Sicherheitskopien Deiner Software verzichten?

OPTIK-POLITUR

Ich möchte mir für meinen Amiga 2000 eine Grafikkarte zulegen; sie soll aber Spiele-kompatibel sein, damit „Police Quest“ und „Wing Commander“ besser aussehen. Könnt Ihr mir eine empfehlen? fragt Oliver Massiell aus Moorrege.

Zwar gibt es Grafikkarten für den Amiga, doch sind sie für Video-Anwendungen und dergleichen gedacht. Von Spielen werden solche Teile nicht unterstützt, eher im Gegenteil: So manches Game könnte dann schlicht den Dienst verweigern.

MAGER-MIX

Ich finde Eure Zeitschrift ja eigentlich ganz gut, aber sie „ver-ASMi“ zusehends, man denke nur an die November-Ausgabe mit den drei Seiten Werbung vorm Editorial und dann mageren 17 Tests. Ich mache mir

ernsthafte Sorgen; könnt Ihr mich und andere beruhigen? grübelt David Casper aus Köln.

Beruhigen sollen wir Dich? Was sorgt Dich denn eigentlich? Ob die Werbung vor oder nach Michaels Geschwall kommt, ist doch Jacke wie Hose, und getestet wird Monat für Monat alles, was man eben testen kann. Aber zu Deiner Beruhigung: Wie's aussieht, wird das wieder mehr!

DER BILDICHE GLUHSTRUMPF



Nachträglich alles Gute zum Vierjährigen, ein langes Leben und viel „Joker-Power“ im Kampf gegen die Konkurrenz! wünschen uns Andreas Worschech und „Freundin“ aus Friesdorf.

Ja, das Thema ist schon überholt. Nein, sonderlich originell ist der Text nicht. Warum wir ihn trotzdem drucken? Na, weil er zu dieser schicken Karte gehört, über die wir uns tierisch gefreut haben – nehmt Euch gefälligst ein Beispiel!

GESCHENKT IST NOCH ZU TEUER?

Weihnachten hin, Einleitung her: Wir könnten ohne regelmäßige Leserbrief-Geschenke von Euch gar nicht leben, so sieht's doch aus! Und solche kleinen Geschenke erhalten nicht nur die Freundschaft, sie kosten Euch auch bloß ein bißchen Gehirnschmalz, einen Umschlag und zwei Briefmarken – all die Vorschläge, Anregungen und Fragen, all das Lob und das bißchen Kritik (das wir vertragen...) werden von uns nämlich persönlich beantwortet, falls RÜCKPORTO beiliegt. Ausländer verwenden dazu bitte Internationale Antwortscheine, und falls trotz allem keine Post von uns kommt, dann war Euer Schrieb wohl so interessant, daß wir ihn demnächst auf diesen Seiten bringen. Vergesst bitte auch Euren Absender nicht, unsere Anschrift lautet immer noch:

JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

Abdeckhauben: präzise & formschön, silbermetallisch, antistatisch!!

A 500, A 500 Plus	22,-	A 2000 Tastatur	22,-
A 3000 o. A 4000 Tast.	24,-	A 2000 + Monitor	69,-
A 600 / A 600 HD	22,-	A 1200 / 1200 HD	24,-
A 2000 Solo o. Mon.	39,-	A 3000/4000 + Mon.	79,-
A 500 + HDD A 500	33,-	HP-Deskjet 500, 550 C	43,-
A1061 / 4,CM8833-14"	43,-	Star LC24-20, 24-200	32,-
Amiga CTDV 2-teilig	59,-	Panasonic KX-P2123, 2124	39,-
Fujitsu DL1100/1150/900	43,-	Epson LQ 550, 570, 550 je	35,-
Epson LQ570, 870, 1170	58,-	Amiga CD ³²	22,-
Mitsubishi EUM1491	49,-	NEC P20, P22, P30, P32, 70	43,-
Elizo 9060, 9065	49,-	Canon Tintenstrahl div.	35,-
HP Deskjet 510	43,-	Sonderanfertigung ohne Aufpreis!	

A 2000 65 MB Autobootfilecard f. KS 1.2/1.3, 2.0, Autopark	699,-
FFS, partitionierbar, kpl. formatiert & installiert, Preissenkung	
Ext. AmigaIWK, abschaltbar, stabiles Metallgeh., 100% komp.	159,-
NEC 1036A Original f. A 500/2000 intern, Einbaumat., dtisch. Anl.	199,-
AHS Amegas Stereo Speaker System II	99,-
Externes Lautsprechersystem, 2 schwarze Boxen, eingeb. getrennt regelbare Verstärker, zuschaltbare Soundverbesserer + Bassverstärker, LED-Anzeige, Blackdesign, ext. Netzteil, Anschluß über Chinchstecker, exklusiv bei AHS!	
Gameplayadapter mit 2m Kabel, für 2 Joysticks am Druckerport	39,-
A500/+ A2000 Autoboothanddisks mit Ramoption aus eig. Herstellung	

Drucker & VGA-Umschalter 2/3/4 Eing. auf 1/2/3 A div. Vers. vorhanden	
Disketten 3.5" 2DD + HD! Aktionspreise ab 1 Karton = 100 Stück	
Monitorkabel Amiga an 9 o. 15 pol. Herstellung nach Kundenwunsch	49,-
Nullmodemkabel f. alle Amigas (10 m = 49,-, 5 m = 39,-) 2 m	29,-
Speichererw. f. A600 1MB komplett bestückt mit Uhr nur noch	149,-
2.5" Harddisk f. A 600 + A1200 z.B. 85MB (120MB nur 699,-)	549,-
2.5" 210 MB (II)	949,-
größere HDDs o. A. bei Bedarf mit Einbau	
Mitsubishi EUM-1491 A mit Amigakabel dt. Vers. weiterhin lieferbar!	
Weitares 2.5" ZUBEHÖR: Kabel, Softw., Einbaumat. einzeln erhältlich.	
Amiga Mouse in transparentem Design, Microschalter mit Garantie	79,-
NEU: Comp. Pro Joysticks – Limitierte Designjoysticks ab Lager!	
NEU: HP 310 mit/ohne Color/Einzelblatteinzug, mit Treiber	
NEU: Workbench 2.1 Orig. Commodore, auch mit Handbuch lieferbar!	

Hauseigene Reparatur für alle Amigas und andere EDV-Systeme!
Kabelkonfektionierungsservice * Installation

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden+Versand: Schirgasse 3-5,
direkt gegenüber C&A, Pl. 100 248
61142 Friedberg,
Tel. 0 60 31-8 19 50

AHS

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.777 verschiedene Electronic-, Hard-, Softwareteile! 24h Lieferservice anfragen!
Versand: UPS-Post-NN+Vx-Anteil, Scheckvork. + 7,-, Ausl. a.A.

Einfach himmlisch, dieses Abo!

Zu Weihnachten schenken wir Neuabonnenten den Himmel auf Erden – mit beschleunigter Heftlieferung, einem himmlischen Preisvorteil und dem voll spielbaren Demo des genialen MicroProse-Flugis „F-117 A“!

Da hört man doch förmlich die Englein singen: Wer jetzt abonniert, bekommt alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, sprich für überirdisch günstige 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Auch schwebt fortan der Postbote mit einem wetterfest verpackten Heft unter den Flügeln an Eure Haustür, meist noch ehe der Kiosk auf die Startbahn darf. Und damit Ihr nun vollends abhebt, legen wir noch ein irres Weihnachtsgeschenk drauf:

**ZUM
FEST DER
FESTE SCHIESSEN WIR
DEN VOGEL AB – MIT
EINEM VOLL SPIELBAREN
GRATIS-DEMO DES
SPITZEN-FLUGIS**

„F-117 A“

Die Umsetzung des PC-Hits F-117 A mag sehr wohl die beste Flugsimulation des Jahres werden, MicroProse ist ja für liebevolle Amiga-Konvertierungen bekannt. So wird der Nachflieger zum Megaseller „F-19 Stealth Fighter“ auf allen Modellen laufen, am 1200er jedoch am besten – wovon Ihr Euch mit diesem voll spielbaren Demo als erste überzeugen könnt: detailreiche Vektorgrafik, ein umfangreiches Fluggebiet und natürlich jede Menge Feinde warten auf Abo-Piloten!

Also füllt den Coupon aus und düst damit zum Briefkasten, schließlich sind nur diesen Monat Plätze in der Kanzel frei. Übrigens: Bei jeder Abo-Verlängerung bekommt Ihr dann ein neues Demo der Sonderklasse!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐

(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH: _____

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

ELITE 2 - FRONTIER



...kann Elite II den ultraklassischen Vorgänger noch übertrumpfen! Die alte Begeisterung stellt sich sofort wieder ein, sobald man in sein Raumschiff klettert und von Planet zu Planet eilt, um mit nunmehr 27 verschiedenen Waren zu schachern. Wer dabei reich wird, darf in Extras investieren, und wenn die nicht mehr in das Einstiegsmodell passen, wäre neuerdings gar an ein größeres Schifflein zu denken. Neu ist ebenfalls, daß unser real existierendes Sonnensystem samt näherer Umgebung als maßstabsgerechtes 3D-Modell eingebaut wurde. Daher ist nun auch nicht mehr Lave der

Hauptstartpunkt, sondern ein Planet der Sonne Ross 154, knapp zehn Lichtjahre von der Erde entfernt.

In den weiteren Weiten des Alls dominieren dann allerdings wieder die Phantasiesterne; insgesamt haben die Astronomen von Konami etwa 1.000 Sonnen in der neuen Elite-Galaxis installiert, die von acht- bis zehntausend Planeten und Monden umlaufen werden. Viele davon sind besiedelt, und auf den meisten kann man sogar tatsächlich landen; darüber hinaus gibt's nach wie vor Orbitalstationen. Nach wie vor ist der Spieler auch keineswegs gezwungen, seine Brötchen als

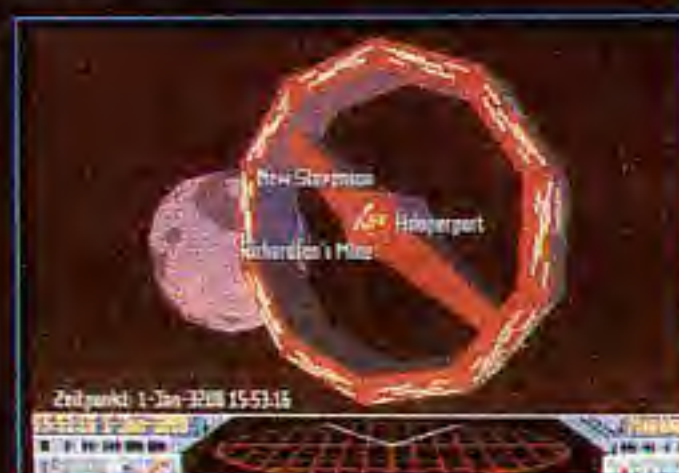
Falls wirklich gut wird, was lange währt, müßte David Brabens zweiter Sternenhändler ein Traum von einer Fortsetzung sein – selten hat man uns ja sooo lange warten lassen. Und tatsächlich...

kosmischer Kaufmann zu verdienen, neben der Kopfgeldjagderei und dem Bergbau stehen jetzt auch Karrieren im Kurier- und Taxi-Gewerbe offen. Daß Brabens Universum immer noch von Space-Piraten unsicher gemacht wird, braucht wohl nicht extra erwähnt zu werden – wo blieben sonst die heißen Raumschlachten? Wer aus solchen Vektor-Gefechten ordentlich Abschüsse vorzuweisen hat, heimst Geld und Beförderungen ein – und wer weit genug befördert wurde, kommt irgendwann in den „Genuß“ der wirklich heiklen und gefährlichen Aufträge...

Im Prinzip also alles wie gehabt, nur halt zeitgemäßer, komplexer und spannender. Das gilt auch für die Grafik aus teils animierten Datenblättern und die Action-Szenen – da insbesondere am 1200er, Kleinamiganer müssen ein spielbares Tempo leider mit Detailverlust erkaufen. Den-

noch bietet allenfalls „Wing Commander“ beeindruckendere Laserschlachten, kann dafür aber weder mit tollen Planetenlandungen noch mit annähernd soviel Spieltiefe aufwarten. Viele Musikstücke (inkl. des berühmten „Andockwalzers“) sowie allerlei feine FX erfreuen den Sternencaptain schließlich ebenso wie die ordentliche Maus-/Stick-Steuerung, die nunmehr übrigens von Beginn an einen Autopiloten bietet.

Die schlechte Nachricht zum Schluß: Es trudeln ein paar Exemplare durchs Software-All, mit denen das Rückwärts-Schießen nahezu unmöglich ist. Doch sind sie erstens selten, verraten wir zweitens im Know How, wie Ihr eine solche Bug-Version ruckzuck erkennen könnt, und ändern sie drittens nichts am Fazit – Elite II ist ein spielerischer Hochgenuß! (jn)



ELITE 2 - FRONTIER

(GAMETEK/KONAMI)

WELTRAUM-HANDEL

91%

„KOSMISCH“



GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	84%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	94%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DIE LETZTE FOLGE...



Nach langem Kampf zwischen Gut und Böse hat der Herrscher der Dämonen in der Zukunft Zuflucht gefunden. Dort konnte man seine magischen Kräfte nicht, und er konnte ungestört seine Wunden lecken. So gelang es ihm, seine ganze Macht wieder zu entfalten.

Allerdings hatte er nicht mit dem jungen Samurai-Krieger gerechnet, der dem Dämon in das Japan des 24. Jahrhunderts und anschließend ins historische Japan folgte, um ihm schließlich auf seinem Thron in den Bergen gegenüberzustehen. Doch der Dämon ist bereit, seine Macht mit allen Mitteln zu verteidigen.

All seine Schergen sind zur Unterstützung zusammengerufen, alle Fallen und Tricks vorbereitet, all Macht gegen Sie gerichtet! Sind sie weise genug, um ihm zu widerstehen?



Die Geschichte des "Zweiten Samurai" ist noch nicht geschrieben...

Fair play? Nein danke!

CRAZY SPORTS FOOTBALL



So ein Footballfeld ist ja von Natur aus kein Streichelzoo, aber in dieser Fantasy-Variante geht's noch mal ein paar Nummern härter zur Sache. Wer also seinerzeit „M.U.D.S.“ gemocht hat, sollte jetzt die Augen spitzen!

Nicht umsonst nennt sich die englische Version „Brutal Sports Football“, denn dieses (un-) sportliche Brutalogame fegt tatsächlich sämtliche Benimmregeln einfach vom Rasen. Insgesamt acht Barbarenstämme kämpfen hier mit allen Mitteln in Einzelspielen, dem Ligamodus oder in einem K.O.-Wettbewerb um Tore, Punkte und gegnerische Köpfe. Sie alle können von menschlichen Chefs übernommen werden, in der Arena sind aber höchstens zwei Homo sapiens auf einmal zugelassen. Dabei bestehen grundsätzlich zwei Möglichkeiten zum Matchgewinn: Entweder man erzielt mehr Tore als der Gegner – oder man dezimiert dessen siebenköpfige Mannschaft durch harten Körperkontakt auf einen einzigen Spieler.

Nach der Teamwahl stehen sich die Kontrahenten auf dem schräg von oben gezeigten und etwas ruckelig scrollenden Schlachtfeld gegenüber. Am oberen Bildrand befinden sich ein Mini-Radar à la „Goal!“ sowie eine Balkenanzeige, die Aufschluß über die Restenergie der einzelnen Kämpfer gibt. Sobald diese auf Null sinkt, kullert der Kopf des entsprechenden Spielers herunter, so daß er für den Rest der Zeit die Gegend zweigeteilt verunziert. Es sei denn, jemand verwechselt seinen Kopf mit dem Lederei und bugstert ihn aus Versehen mit kräftigen Tritten zur gegnerischen Endzone...

Nachdem die üblichen Footballregeln hier ohnehin nur am Rande interessieren, liegen auf dem Spielfeld allerlei belebende Extras herum. So erhöhen eingesammelte Hasen



zeitweilig die Schnelligkeit. Schuldkröten bewirken das Gegenteil, und Schwerter erleichtern das Köpfen der Sportkameraden ungemein. Schilde bieten Schutz, eiserne Handschuhe erhöhen die Schlagkraft, und die Bomben sind zum wortwörtlichen Auf-

sprengen der gegnerischen Verteidigungslinien gedacht. Es gibt lediglich die Einschränkung, daß jeder Recke immer nur einen Gegenstand (oder den Ball) mit sich her-

umtragen darf. Steht das Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit immer noch unentschieden, geht's in die Verlängerung – dann wird das Lederei gleich ganz weggelassen, statt dessen ist so lange Prügelei pur angesagt, bis ein Team schließlich zum Solisten

zusammengeschrumpft ist. Im Anschluß werden die Preisgelder verteilt, mit denen man seine Jungs in einer „Heilungsmaschine“ wieder für das nächste Sportereignis fit macht.

Da uns zum Test noch die Urversion vorlag, können wir Euch nicht versprechen, daß die deutsche Ausführung wirklich zwei Disks enthält. Nichts ändern wird sich dagegen an der gut animierten Grafik, dem manialischen Schlachten-sound und der rundum gelungenen Stick-Steuerung. Actionliebhaber, Metzger und andere Orks werden somit sicher ihren Spaß mit dem Game haben – ernsthaftere Sportler bleiben indessen besser bei „John Madden Football“, und die BPS guckt hoffentlich gerade woanders hin... (md)

CRAZY SPORTS FOOTBALL (MILLENNIUM) BRUTALO-SPORT

71%
„BEINHART“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	66%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	73%

VARIABLE: 5 STUFEN
PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



PC Leinwandaufnahme



Amiga Leinwandaufnahme



PC Leinwandaufnahme



Amiga Leinwandaufnahme

DAVID
BRABEN
PRÄSENTIERT

FRONTIER

ELITE
II

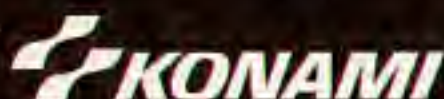
1985 - ELITE

"Elite. Ein Spiel? Nein, ein Lebensstil!"
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

"Das ultimative Weltraumabenteuer.
In diesem Jahrzehnt stellt Frontier bei Computerspielen
den größten Schritt nach vorne dar."
CU Amiga - 97%

Nur die Besten reifen
mit der Zeit



Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH - 41564 Kierst - Bruchweg 129-132
Tel. 02131/607-0 - Fax 02131/607111 - Schweiz: Thal AG - Österreich: Darius

GAMETEK

Erhältlich für PC, Amiga, Atari ST

© David Braben 1993. Licensed by Konami. Distributed by Gametek

Rules of Engagement 2

Teil eins dieses etwas biedereren Weltraumstrategicals verstaubt trotz aller Komplexität seit etwa zwei Jahren in den Händlerregalen – der Nachfolger hätte ein besseres Schicksal verdient...

Sicher, spielerisch hat sich in den vergangenen Monaten kaum etwas im All getan. Freilich, satte Space-Action sucht man auch hier wieder vergeblich. Und dennoch ist das ausgeklügelte Gameplay durchaus nicht ohne:



Um das von Menschen bewohnte Universum vor bösen Aliens zu beschützen, bekommt der Spieler die Befehlsgewalt über eine Raumschiff-Flotte und wahre Menüberge. Nach dem Zurechtbasteln eines Commanders darf er sich bei den vier Szenarien mit jeweils rund acht Einsätzen bedienen, wobei die Raumarmada vom Hauptschiff aus gesteuert und immer dorthin beordert wird, wo's gerade brennt. Die Flotte sorgt dann für die unver-

zügliche Vernichtung der Aggressoren, anschließend geht's zwecks Reparatur und Aufrüstung zurück ins Trockendock – im Erfolgsfall winken gesteigerte Commander-Fähigkeiten und eventuell auch Beförderungen.

Mit dem beigelegten Editor lassen sich auch eigene Szenarien stricken, so wie überhaupt fast alle Elemente der Weltraumrangelei frei variierbar sind. Im krassen Gegensatz zu der gebotenen Komplexität steht die reichlich karge Präsentation aus (von den wenigen Zwischenbildern mal abgesehen) spartanischer Grafik und mickrigen Sound-FX. Dafür sorgt die übersichtliche Maus-/Menüsteuerung für Durchblick im All und das flexible Gameplay für ein Maximum an Bewegungsfreiheit. Und somit landet Impressions' Raumvehikel, das übrigens mit dem Space-Oldie „Breach 2“

erweiterbar ist und ein Zweitlaufwerk oder eine Festplatte benötigt, halt doch noch auf den mittleren Bewertungsrängen. (md)

RULES OF ENGAGEMENT 2 (IMPRESSIONS)

WELTRAUM-STRATEGIE

58%

„BETÜLICH“



GRAFIK	30%
ANIMATION	24%
MUSIK	—
SOUND-FX	22%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	62%

VARIABEL

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

When Two Worlds War

Das eine oder andere brauchbare Game hat Impressions schon zustande gebracht, jetzt wollten die Engländer scheinbar mal wieder ihre Flop-Statistik aufbessern – Gratulation, diese Operation ist geglückt! Ja, was hier auf den ersten Blick wie ein ganz akzeptables Militär-Strategical aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als ebenso hyperkomplexer wie unübersichtlicher Truppen-Verschiebehof, bei dem der verzweifelte Spieler in Echtzeit einen feindlichen Planeten bekriegen soll.

Zunächst krallt man sich also eins der Fertig-Szenarios oder bastelt per mitgeliefertem Editor selbst eines zusammen. Anschließend muß man seinen frisch gekürten Heimatplaneten in Windeseile mit Laboratorien, Farmen, Militärstützpunkten,

Werkstätten und Minen bestücken, um die Produktion von Panzern, Flugzeugen, U-Booten, Transportern oder Raumschiffen anzuleiern. Die intensive Forschungs- und Rüstungstätigkeit führt dann schließlich zu einem technologischen Niveau, auf dem man den Planeten des Gegners ausfindig machen und mit einem kleinen Überfall erfreuen kann, ehe dieser seinerseits zuschlägt. Im Prinzip alles wunderbar,

nur ist die eigene Armee hier kaum in den Griff zu kriegen: Der Hauptfeind des Spielers ist die wahnwitzige Icon-/Menü-Flut, mit der er die winzigen Einheiten über die grob gezeichnete Planetenoberfläche bugsieren soll. Dazu bezieht sich die Anleitung auf die bereits erschienene PC-Version, während das dort enthaltene Tutorial und vor allem die Zwei-Spieler-Option bei der Umsetzung auf der Strecke



blieben. Wen schert es da noch, daß der Sound lediglich aus dem Titelsong sowie einigen Piepstönen besteht und der Packung gleich die spezielle 1200er-Version beiliegt? (md)

WHEN TWO WORLDS WAR (IMPRESSIONS)

MILITAR-STRATEGIE

24%

„UNSTEUERBAR“



GRAFIK	32%
ANIMATION	21%
MUSIK	30%
SOUND-FX	19%
HANDHABUNG	19%
DAUERSPASS	26%

VARIABEL

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-MANGAR:

BATTLETECH ZENTRALEN

BATTLETECH-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder*.

NEU IM NOVEMBER

*** Die Nachfolgekriege ***
*** Hot Spots ***

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden?
Wenden Sie sich an

Fantasy Productions ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



Masters of Light ★
Rütersstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
->Master Game Room

Trivial Book Shop ★
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
->2/10: BT-Aktionstag

Comidaden ★
Schwanallee 22a
35037 Marburg
06421/14526
->Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop ★
Konkordastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
->BT-Turniere

Fantastic Shop ★
Mörgelesstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
->BT-Turniere

Neutopia ★
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
->Lanzenkämpfe

Aladin ★
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
->Fr: Spielabend

Rübezahls Höhle ★
Kronenstr. 2
72070 Tübingen
07071/27833
->Tur-2-Con

Dragon World ★
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
->Strategiespielabend

Merlins ★
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
->MFG-Meetings

Merlins ★
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
->MFG-Meetings

Merlins ★
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
->MFG-Meetings

Bits & Bytes ★
Freudenberger Str. 12
57072 Siegen
0271/24946
->Sa: BT-Turnier

Games-In ★
Karlstr. 43
80333 München
089/555767
->BT-Turniere

Damage Unlimited ★
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Ad Astra ★
Innere Lauffergasse 19
90403 Nürnberg
0911/226647
->Großer Spielecon

Trollhaus ★
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85
55118 Mainz
06131/618630
->Do: Spieleabend



ÖSTERREICH

Kult ★
Luisenstr. 18
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Darlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.E.O. Buchhandlung ★
Bertholdstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Spieltüfel ★
Berliner Str. 13
68161 Mannheim
0621/4224015

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieloladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Spiel&Co. ★
Grovenbroicher Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

MultiMedia-Soft ★
Kölner Str. 51
52349 Düren
02421/189368

Comic Power ★
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/384902

Imps Shop ★
Zingelstr. 51
89077 Ulm
0731/619463

Gondolin ★
Hafen 7a
24937 Flensburg

X-Corner ★
Alt Pöhl Str. 2
31134 Hildesheim

Spielhaus ★
Hansenstr. 48
49074 Osnabrück

Virgin Megastore ★
Spversort 2-6
20095 Hamburg
040/325566212

Crazy Games ★
Neue Str. 2
24768 Rendsburg
04431/28180

Papierplanet ★
Lindenstr. 9
47798 Krefeld
02151/29908

Multi Game Shop ★
Sauerbrücker Str. 26
54290 Trier

Comic Time ★
Hanselgasse 11
86150 Augsburg

Games & Kites ★
Niddar Str. 1
61230 Wülfersheim
06036/5965

Drachens ★
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628

Fantasy Bazaar ★
35 Rue du 8 Septembre
L-4320 Esch/Neudorf

Ferni Fair ★
Sauerstr. 23-29
35290 Gießen

Exaltus ★
Hauptstr. 23
35510 Baddeck

JOIN THE MECHFORCE!
Werden Sie Mitglied der Mechforce Germany,
der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr

*auf die wir preisgebundene Artikel

*die BattleTech-Zentrale ist nur die folgende Veranstaltung ist

Was für eine Hetze: Kaum stolpert man mit hängender Zunge und tränenden Augen von der Kölner Messe heim in den bajuwarischen Grasbrunn, schon steht Michael wieder im Büro – einen Waschkorb voller Briefe in der Hand und ein aufmunterndes „Auszählen, aber fix!“ auf den Lippen...

Bitte, habe ich halt gezählt. Nach einer ersten vorsichtigen Buchrechnung konnte ich dem Big Boss folgendes vermelden: Er hat exakt zwei Augen (interessanterweise eines links, das andere rechts von der Nase), ebenso viele Ohren und etwa zehn Finger. Nachdem letztere gefährlich nahe an meine Gurgel schnelkten, machte ich mich doch lieber über den Waschkorb bzw. Eure Top Twenty her. Gebracht hat das freilich nicht viel, außer den üblichen Verschiebungen natürlich – ja, selbst unter den Neuzugängen finden sich einige alte Bekannte. Dafür ist mal wieder ein frischer Winterwind durch die Verkaufscharts geblasen: oder war's gar Väterchen Frost?

Na, Väterchen Frost war es jedenfalls nicht, der mußte nämlich Litho-Üli (genau, das ist der Bruder von Litho-Karl) und unserer Büro-Prinzessin Christine bei der Auswahl ihres Personal Hit Shits behilflich sein. Ähnliches gilt für Uncle Sam und Good Ol' Tommy, denen wir diesmal die Special Charts mit den besten noch erhältlichen Games kleiner Hersteller aus England und Amerika verdanken. Im Januar schauen wir unter dieser Rubrik mal nach, was sich in den vergangenen Jahren an der Simulanten-Front getan hat. Dann schauen auch Sarz-Paul (der dritte Bruder aus Karls Familienlithographie) und Allround-Gabi nach, welche Games sie am wenigsten leiden

können – während Ihr jetzt bitte nachschaut, ob Ihr folgende Spiele nicht sogar besonders gut leiden könnt:

1 x Zool für A1200
1 x Nigel Mansell für A 1200
1 x Premier Manager 2

Findet Ihr gut? Wir auch, am besten aber finden wir, daß Ihr die Teile umsonst abgreifen könnt! Sie werden nämlich diesen Monat unter all jenen verlost, die zum Gelingen der nächsten Top Twenty beitragen – indem sie uns ein Kartchen mit ihren derzeitigen Favoriten schicken. Apropos: Zum Gelingen dieser Verlosung hat wie schon im letzten Heft der spendable Leser Hans Diewald

beigetragen, indem er den 1200er-Zool stiftete. An dieser Stelle daher nochmals heißen Dank dem edlen Menschen! An letzter Stelle sei nochmals darauf hingewiesen, daß aus naheliegenden Gründen nur Leute mit leserlicher Absender gewinnen können. Und unter denen wiederum nur solche, die den Hermathafen unserer Galerie für Joker-Zählsklaven kennen. Damit auch Ihr Euch zu dieser glücklichen Minderheit rechnen könnt, sei die Adresse hiermit verraten:

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE ERHÄLTlichsten TOP-GAMES DIVERSE HERSTELLER AUS GB/USA



1.	INDIANA JONES IV (Lucas Arts)	91%
2.	JAGUAR XJ 220 (Core Design)	89%
3.	MONKEY ISLAND II (Lucas Arts)	87%
4.	ARABIAN NIGHTS (Krisalis)	86%
5.	ELVIRA II (Accolade)	86%
6.	PINBALL DREAMS (21st Century)	86%
7.	LOST VIKINGS (Interplay)	85%
8.	BODY BLOWS (Team 17)	84%
9.	PINBALL FANTASIES (21st Century)	83%
10.	WAXWORKS (Accolade)	82%

DIE GROSSEN 10

BUNDESLIGA MANAGER



1.	(1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	39
2.	(2) MONKEY ISLAND II	32
3.	(3) INDIANA JONES IV	31
4.	(6) EISHOCKEY MANAGER	13
5.	(4) WING COMMANDER	11
6.	(5) PINBALL DREAMS	5
7.	(8) MAD TV	5
8.	(7) MONKEY ISLAND	4
9.	(9) LOTUS III	4
10.	(-) CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES



1.	(1) WING COMMANDER
2.	(2) HISTORYLINE
3.	(4) INDIANA JONES IV
4.	(3) PINBALL FANTASIES
5.	(7) EISHOCKEY MANAGER
6.	(5) LEMMINGS 2
7.	(6) DER PATRIZIER
8.	(9) STREETFIGHTER 2
9.	(-) SYNDICATE
10.	(8) SENSIBLE SOCCER 92/93

PERSONAL HIT SHIT

Christine

1. AIR WARRIOR
2. FIREHAWK
3. CYBERBLAST
4. FIGHTER DUEL
5. ALIEN WORLD



Uli

1. BUNNY BRICKS
2. JUNGLE BOY
3. TOP BANANA
4. POPEYE 2
5. FLOOR 13



TOP TWENTY



1. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (1) EISHOCKEY MANAGER
3. (2) INDIANA JONES IV
4. (6) MONKEY ISLAND II
5. (5) WING COMMANDER
6. (7) CIVILIZATION
7. (10) MAD TV
8. (15) GOAL!
9. (13) LEMMINGS 2
10. (14) LOTUS III
11. (17) HISTORYLINE
12. (19) SYNDICATE
13. (4) CHAOS ENGINE
14. (-) DUNE 2
15. (8) PINBALL FANTASIES
16. (16) DESERT STRIKE
17. (12) SENSIBLE SOCCER
18. (-) BURNTIME
19. (-) BATTLE ISLE
20. (-) 1869

TOP SELLER



1. (-) OVERDRIVE
2. (-) DOGFIGHT
3. (1) SYNDICATE
4. (-) COMBAT AIR PATROL
5. (8) STREETFIGHTER 2
6. (5) FLASHBACK
7. (6) DUNE 2
8. (-) AIR FORCE COMMANDER
9. (-) QWAK
10. (7) GUNSHIP 2000
11. (4) GOAL!
12. (12) EISHOCKEY MANAGER
13. (3) WING COMMANDER
14. (11) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
15. (-) SOCCER KID
16. (16) LEMMINGS 2
17. (-) CIVILIZATION
18. (-) 1990 - 93er EDITION
19. (-) DER PATRIZIER
20. (-) ONE STEP BEYOND



Und wieder einmal hat unser Szene-Maulwurf Dr. Freak eine kleine Sensation ausgegraben: Ein Interview mit dem Chef eines Softwarehauses, das ausschließlich Spiele von ehemaligen Szene-Leuten veröffentlicht!

Einst war Richard Holmes selbst aktives Szene-Mitglied, doch seit einem Jahr arbeitet er für den englischen Spieledistributor Kompart und leitet gleichzeitig das davon unabhängige Label „Black Legend“. Ich unterhielt mich also mit einem Mann, der beide Seiten dieses Geschäfts aus eigener Erfahrung kennt – übrigens in einem recht interessanten Deutsch, da Richards familiäre Wurzeln sowohl nach England als auch in die Schweiz reichen. Hier nun die „Übersetzung“...

?: Richard, wer arbeitet denn so alles für Black Legend – sind darunter auch bekannte Szene-Namen?

RH: Um naheliegenden Irrtümern vorzubeugen, möchte ich dazu zuerst zwei Vorbemerkungen machen. Einmal kommen die meisten der Jungs genau wie ich aus der Demoszene, hatten und haben mit dem Cracken also nichts am Hut. Außerdem ist es ein bißchen mißverständlich, wenn ich jetzt einfach alle möglichen Gruppennamen aufzähle, denn man muß hier sehr genau zwischen den einzelnen Länderfraktionen unterscheiden. Ein gutes Beispiel dafür sind die Silents: Ehemalige Mitglieder des schwedischen Teils dieser Demogruppe haben vor einiger Zeit für 21st Century „Pinball Dreams“ gemacht, während wir ihre norwegischen und finnischen Kollegen unter Vertrag haben.

?: Okay, aber jetzt mußt du mir schon ein paar Namen sagen!

RH: Na gut, also ziemlich bekannt sind etwa Alcatraz, Kefrens, Sanity, Complex, Melon Design, Absolute und Analog. Doch wie gesagt, manchmal sind es

vielleicht bloß zwei, drei Leute oder ein einzelner Musiker, der dazu gehört bzw. gehörte. Außerdem ist noch vieles in der Mache, z.B. verhandeln wir momentan mit dem ungarischen Team I/O-Product, das „Abandoned Places 1 & 2“ geschrieben hat, weil wir gerne den dritten Teil herausbringen würden.

?: Man hört immer wieder, daß Ex-Szenefreaks bei den Softwarefirmen nicht so beliebt sind, weil sie ihre Projekte oft mittendrin aufgeben – wie sind da deine Erfahrungen?

RH: Na ja, einige springen schon ab, sobald sie merken, daß Spiele programmieren in richtige Arbeit ausarten kann. Aber wir handhaben das ganz simpel: Wer seine Arbeit abliefert, wird dafür bezahlt – wer nicht, der nicht.

?: Und das funktioniert?

RH: Ja, wir setzen die Leute aber auch nicht so unter Druck. Einige hätten ihre Spiele z.B. schon letztes Frühjahr fertig machen sollen, aber wir geben ihnen einfach die Zeit, dann kommt auch was Vernünftiges heraus.

?: Wie kommt ihr überhaupt an die Leute ran, wo findet man arbeitswillige Szene-Aussteiger?

RH: Zum Beispiel auf Partys.

?: Du meinst Copypartys?

RH: Nö, die sind praktisch ausgestorben, seit man sich per Modem die neueste Soft in zwei Minuten besorgen kann. Nein, ich meine Demopartys. „The Party“ in Dänemark hatte letztes Mal 3.000 Besucher, und auf der Assembly Party im Juli waren auch 1.500 Leute, die teilweise sogar aus Spanien angereist kamen.

?: Und da trifft man wirklich die Aller-

besten? Sind die sich nicht zu schade, extra so einen Aufwand zu treiben?

RH: Ach weißt du, für eine Preissumme von 10.000 Mark hocken sich auch die Allerbesten ein paar Monate vor den Computer und fahren dann nach Helsinki!

?: Gut, sprechen wir mal von Black Legend – wie siehst du selbst den Unterschied zu anderen Softwarehäusern?

RH: Wir wollen Spiele zum fairen Preis anbieten! Mein persönlicher Traum wäre es, daß alle ihre Preise um zwei Drittel senken, dafür kauft dann auch jeder, was er spielen möchte. Für 59 Mark werden wir z.B. „Moscow Nights“ mit 20 kniffligen Denkspielen aus Rußland auf den Markt bringen, und dann kommt das Plattformgame „Fatman“. Das wird zwar 69 Mark kosten, aber auch jede einzelne wert sein.

?: Eine in diesem Zusammenhang fast etwas ketzerische Frage – haben Eure Spiele einen Kopierschutz?

RH: So was wird uns sehr häufig angeboten, aber wir werden auf andere Weise zu verhindern wissen, daß unsere Sachen gecrackt werden. Wie, möchte ich lieber nicht verraten...

Aus Platzgründen muß ich das Interview an dieser heiklen Stelle leider unterbrechen – nächsten Monat folgen der Rest und ein paar interessante Szene-News obendrein! Euer

DR. FREAK

FAST A bestellen 089-32909981 unter



Amiga (1 MB RAM)				
Artik.	Titel	Preis	Artik.	Preis
26007	1809	d	28567	d
26017	A-Train	d	27487	d
26017	Abandoned Places 2	d	27497	d
26047	Aces Of The Great War	d	27557	d
26167	Aerbus A320 Edition Europa	a	25797	d
26297	Aerbus A320 Edition USA	a	28107	d
26327	Alien 3	a	27677	d
26377	Alien Breed 2	a	27687	d
26377	Alien Breed 2	a	27697	d
26377	Alien Breed 2	a	27707	d
26377	Alien Breed 2	a	27717	d
26377	Alien Breed 2	a	27727	d
26377	Alien Breed 2	a	27737	d
26377	Alien Breed 2	a	27747	d
26377	Alien Breed 2	a	27757	d
26377	Alien Breed 2	a	27767	d
26377	Alien Breed 2	a	27777	d
26377	Alien Breed 2	a	27787	d
26377	Alien Breed 2	a	27797	d
26377	Alien Breed 2	a	27807	d
26377	Alien Breed 2	a	27817	d
26377	Alien Breed 2	a	27827	d
26377	Alien Breed 2	a	27837	d
26377	Alien Breed 2	a	27847	d
26377	Alien Breed 2	a	27857	d
26377	Alien Breed 2	a	27867	d
26377	Alien Breed 2	a	27877	d
26377	Alien Breed 2	a	27887	d
26377	Alien Breed 2	a	27897	d
26377	Alien Breed 2	a	27907	d
26377	Alien Breed 2	a	27917	d
26377	Alien Breed 2	a	27927	d
26377	Alien Breed 2	a	27937	d
26377	Alien Breed 2	a	27947	d
26377	Alien Breed 2	a	27957	d
26377	Alien Breed 2	a	27967	d
26377	Alien Breed 2	a	27977	d
26377	Alien Breed 2	a	27987	d
26377	Alien Breed 2	a	27997	d
26377	Alien Breed 2	a	28007	d
26377	Alien Breed 2	a	28017	d
26377	Alien Breed 2	a	28027	d
26377	Alien Breed 2	a	28037	d
26377	Alien Breed 2	a	28047	d
26377	Alien Breed 2	a	28057	d
26377	Alien Breed 2	a	28067	d
26377	Alien Breed 2	a	28077	d
26377	Alien Breed 2	a	28087	d
26377	Alien Breed 2	a	28097	d
26377	Alien Breed 2	a	28107	d
26377	Alien Breed 2	a	28117	d
26377	Alien Breed 2	a	28127	d
26377	Alien Breed 2	a	28137	d
26377	Alien Breed 2	a	28147	d
26377	Alien Breed 2	a	28157	d
26377	Alien Breed 2	a	28167	d
26377	Alien Breed 2	a	28177	d
26377	Alien Breed 2	a	28187	d
26377	Alien Breed 2	a	28197	d
26377	Alien Breed 2	a	28207	d
26377	Alien Breed 2	a	28217	d
26377	Alien Breed 2	a	28227	d
26377	Alien Breed 2	a	28237	d
26377	Alien Breed 2	a	28247	d
26377	Alien Breed 2	a	28257	d
26377	Alien Breed 2	a	28267	d
26377	Alien Breed 2	a	28277	d
26377	Alien Breed 2	a	28287	d
26377	Alien Breed 2	a	28297	d
26377	Alien Breed 2	a	28307	d
26377	Alien Breed 2	a	28317	d
26377	Alien Breed 2	a	28327	d
26377	Alien Breed 2	a	28337	d
26377	Alien Breed 2	a	28347	d
26377	Alien Breed 2	a	28357	d
26377	Alien Breed 2	a	28367	d
26377	Alien Breed 2	a	28377	d
26377	Alien Breed 2	a	28387	d
26377	Alien Breed 2	a	28397	d
26377	Alien Breed 2	a	28407	d
26377	Alien Breed 2	a	28417	d
26377	Alien Breed 2	a	28427	d
26377	Alien Breed 2	a	28437	d
26377	Alien Breed 2	a	28447	d
26377	Alien Breed 2	a	28457	d
26377	Alien Breed 2	a	28467	d
26377	Alien Breed 2	a	28477	d
26377	Alien Breed 2	a	28487	d
26377	Alien Breed 2	a	28497	d
26377	Alien Breed 2	a	28507	d
26377	Alien Breed 2	a	28517	d
26377	Alien Breed 2	a	28527	d
26377	Alien Breed 2	a	28537	d
26377	Alien Breed 2	a	28547	d
26377	Alien Breed 2	a	28557	d
26377	Alien Breed 2	a	28567	d
26377	Alien Breed 2	a	28577	d
26377	Alien Breed 2	a	28587	d
26377	Alien Breed 2	a	28597	d
26377	Alien Breed 2	a	28607	d
26377	Alien Breed 2	a	28617	d
26377	Alien Breed 2	a	28627	d
26377	Alien Breed 2	a	28637	d
26377	Alien Breed 2	a	28647	d
26377	Alien Breed 2	a	28657	d
26377	Alien Breed 2	a	28667	d
26377	Alien Breed 2	a	28677	d
26377	Alien Breed 2	a	28687	d
26377	Alien Breed 2	a	28697	d
26377	Alien Breed 2	a	28707	d
26377	Alien Breed 2	a	28717	d
26377	Alien Breed 2	a	28727	d
26377	Alien Breed 2	a	28737	d
26377	Alien Breed 2	a	28747	d
26377	Alien Breed 2	a	28757	d
26377	Alien Breed 2	a	28767	d
26377	Alien Breed 2	a	28777	d
26377	Alien Breed 2	a	28787	d
26377	Alien Breed 2	a	28797	d
26377	Alien Breed 2	a	28807	d
26377	Alien Breed 2	a	28817	d
26377	Alien Breed 2	a	28827	d
26377	Alien Breed 2	a	28837	d
26377	Alien Breed 2	a	28847	d
26377	Alien Breed 2	a	28857	d
26377	Alien Breed 2	a	28867	d
26377	Alien Breed 2	a	28877	d
26377	Alien Breed 2	a	28887	d
26377	Alien Breed 2	a	28897	d
26377	Alien Breed 2	a	28907	d
26377	Alien Breed 2	a	28917	d
26377	Alien Breed 2	a	28927	d
26377	Alien Breed 2	a	28937	d
26377	Alien Breed 2	a	28947	d
26377	Alien Breed 2	a	28957	d
26377	Alien Breed 2	a	28967	d
26377	Alien Breed 2	a	28977	d
26377	Alien Breed 2	a	28987	d
26377	Alien Breed 2	a	28997	d
26377	Alien Breed 2	a	29007	d
26377	Alien Breed 2	a	29017	d
26377	Alien Breed 2	a	29027	d
26377	Alien Breed 2	a	29037	d
26377	Alien Breed 2	a	29047	d
26377	Alien Breed 2	a	29057	d
26377	Alien Breed 2	a	29067	d
26377	Alien Breed 2	a	29077	d
26377	Alien Breed 2	a	29087	d
26377	Alien Breed 2	a	29097	d
26377	Alien Breed 2	a	29107	d
26377	Alien Breed 2	a	29117	d
26377	Alien Breed 2	a	29127	d
26377	Alien Breed 2	a	29137	d
26377	Alien Breed 2	a	29147	d
26377	Alien Breed 2	a	29157	d
26377	Alien Breed 2	a	29167	d
26377	Alien Breed 2	a	29177	d
26377	Alien Breed 2	a	29187	d
26377	Alien Breed 2	a	29197	d
26377	Alien Breed 2	a	29207	d
26377	Alien Breed 2	a	29217	d
26377	Alien Breed 2	a	29227	d
26377	Alien Breed 2	a	29237	d
26377	Alien Breed 2	a	29247	d
26377	Alien Breed 2	a	29257	d
26377	Alien Breed 2	a	29267	d
26377	Alien Breed 2	a	29277	d
26377	Alien Breed 2	a	29287	d
26377	Alien Breed 2	a	29297	d
26377	Alien Breed 2	a	29307	d
26377	Alien Breed 2	a	29317	d
26377	Alien Breed 2	a	29327	d
26377	Alien Breed 2	a	29337	d
26377	Alien Breed 2	a	29347	d
26377	Alien Breed 2	a	29357	d
26377	Alien Breed 2	a	29367	d
26377	Alien Breed 2	a	29377	d
26377	Alien Breed 2	a	29387	d
26377	Alien Breed 2	a	29397	d
26377	Alien Breed 2	a	29407	d
26377	Alien Breed 2	a	29417	d
26377	Alien Breed 2	a	29427	d
26377	Alien Breed 2	a	29437	d
26377	Alien Breed 2	a	29447	d
26377	Alien Breed 2	a	29457	d
26377	Alien Breed 2	a	29467	d
26377	Alien Breed 2	a	29477	d
26377	Alien Breed 2	a	29487	d
26377	Alien Breed 2	a	29497	d
26377	Alien Breed 2	a	29507	d
26377	Alien Breed 2	a	29517	d
26377	Alien Breed 2	a	29527	d
26377	Alien Breed 2	a	29537	d
26377	Alien Breed 2	a	29547	d
26377	Alien Breed 2	a	29557	d
26377	Alien Breed 2	a	29567	d
26377	Alien Breed 2	a	29577	d
26377	Alien Breed 2	a	29587	d
26377	Alien Breed 2	a	29597	d
26377	Alien Breed 2	a	29607	d
26377	Alien Breed 2	a	29617	d
26377	Alien Breed 2	a	29627	d
26377	Alien Breed 2	a	29637	d
26377	Alien Breed 2	a	29647	d
26377	Alien Breed 2	a	29657</	



Grübeln im Bauch von Mutter Erde: Robouldix



Das Spiel zur Völkerverbindung: Die Mission



Crashkurs für Autonarren: Battle Cars

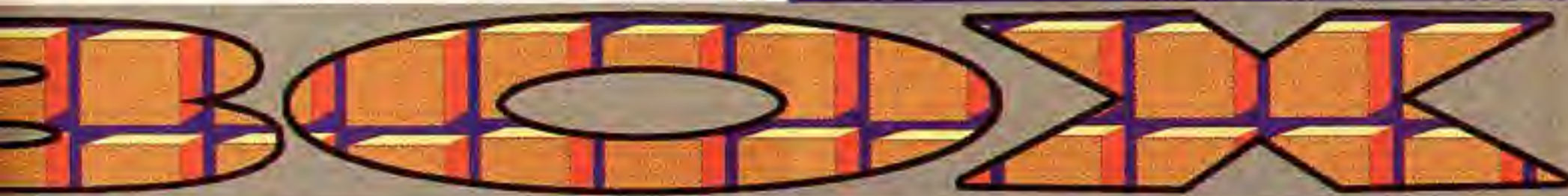
So kurz vor Weihnachten herrscht in der Brieftasche ja traditionell Ebbe, da schlägt die Stunde der PD-Games. Und weil sich in der FJK-Reihe traditionell besonders feine Zockware findet, machen wir heute da weiter, wo wir im Juli aufgehört haben...

Das heißt nicht ganz, denn während die letzte FJK-Werkchau mit der Seriennummer 20 endete, steht aus aktuellem Anlaß diesmal gleich die Folge 22 auf dem Programm. Und auf der FJK 22/1 finden „Boulderdash“-Fans auch sofort einen prima Rockford-Ableger: Die Action/Puzzle-Rezeptur des 64er-Originals wurde für **Robouldix** originalgetreu übernommen, erneut soll man einer Art Maulwurf dabei behilflich sein, sich unter Zeitdruck durch unterirdische Gänge zu graben, um Diamanten aufzuklauben. Kein leichtes Unterfangen, denn neben feindlichen Schmetterlingen und Käfern sorgen vor allem die zahl- und abwechslungsreichen Rätselnüsse für gepflegten Grübelstreß – und das bereits ab dem ersten Level! Daneben hauchen allerlei originelle Features dem alten Gameplay neues Leben ein, und die technische Umsetzung kann es mit so manchem Vollpreis-Game aufnehmen: Es warten bunte Grafik, feines Scrolling in alle Himmelsrichtungen, eine hörenswerte Begleitmusik und eine Level-Anwahlmöglichkeit; warum also nicht mal reinbuddeln?

Nun, vielleicht weil Ihr Frischluftfanatiker seid und Euch daher unter der Erde nicht recht wohlfühlt? In dem Fall kommt die FJK 22/5 wie gerufen, denn in **Die Mission** darf man ferne Südseeinseln besuchen, um ihnen die Segnungen der Zivilisation zu bringen. So erzählt's jedenfalls die Vorge-

schichte, in der Praxis meint man eher, vor einer Kreuzung aus „Tron“ und „Quix“ zu sitzen: Der Missionar soll eine von Level zu Level steigende Anzahl von Inseln mittels einer sich automatisch fortbewegenden Linie verbinden, ohne daß er dabei sich selbst oder dem Bildrand ins Gehege kommt. Das klingt langweilig, spielt sich aber recht schwungvoll, da der optimale Weg unter Zeitdruck nicht leicht zu finden ist. Optik-Leckereien darf man sich freilich nicht erwarten, nette Musikbegleitung sowie eine speicherbare Highscore-Liste hingegen schon. Seid Ihr also reif für die Insel(n)?

Wer die frische Luft lieber mit Abgasen verpestet und sich im Straßenverkehr gerne unzivilisiert benimmt, greift statt dessen zur FJK 22/6, wo die schwerbewaffneten **Battle Cars** auf kampflustige Fahrer warten. In einer 3D-Arena stehen sich hier zwei MG-bestückte PS-Boliden gegenüber, um sich gegenseitig zu rammen und zu behallern, bis der Schutzschild bricht! Ob Ihr dabei nun als Solospieler gegen den Rechner antretet oder zwei Amigas via Nullmodem vernetzt, um einem Freund Zunder zu geben, ist letztlich Eure Sache; so oder so geht die Nahkampfaction in ausreichend flotter Vektorgrafik über den Screen. An passendem Explosiv-Sound mangelt es nicht, dazu machen drei Schwierigkeitsgrade das Game zu einer Herausforderung für Bleifüße jeden Kalibers.



Sozusagen für jede Zielgruppe interessant ist **Giddy!** von der **FJK 22/9**. Warum? Na, mal Hand aufs Herz: Welcher aufrechte Amigo würde einem knuddeligen Ei auf der Reise durch ein Plattformland nicht helfen wollen – zumal, wenn es neben Schlangen und anderem Getier auch von böartigen ST-Usern bedroht wird?! Ähnlichkeiten mit Codemasters hüpfendem Hühnerprodukt namens „Dizzy“ sind angeblich zwar rein zufällig, aber dennoch nicht von der Hand zu weisen. So weicht man auch hier seinen Feinden aus und klaubt Gegenstände auf, die zur Bewältigung kleiner Rätsleinlagen der Marke „Sammel dieses und benutze es mit jenem“ benötigt werden. Für ein PD-Game auffallend gut gelungen sind die witzigen Animationen der Comic-Charaktere, auch die Musikbegleitung (von Team 17-Soundstar Allister Brimble!) und überhaupt das ganze Gameplay können voll überzeugen. So viel Qualität für so wenig Geld findet man nur selten auf einer Plattform!

Auch auf der **FJK 22/10** hüpfen ein Jump & Run-Held herum, allerdings kein ganz so gelungener: Zu Beginn findet sich **Leaping Larry** am unteren Bildrand wieder und muß nun über mehrere Stockwerke hinweg nach oben geleitet werden. Dazu kann man durch nach links und rechts scrollende Löcher jeweils eine Etage nach oben springen, doch können Unvorsichtige durch dieselben Öffnungen ebenso gut einen unfreiwilligen Absturz nach unten aufs Parkett legen. In späteren Abschnitten sorgen zudem biestige Gegner wie tödliche Dart-Pfeile für etwas Abwechslung, dennoch hält sich der Spielspaß in Grenzen. An dieser Einschätzung vermag weder die Highscoreliste noch die hübsche Grafik oder die gelungene, leicht technomäßig angehauchte Musik viel zu ändern – unter dem Strich bleibt ein leidlich netter Geschicklichkeitstest, nicht mehr und nicht weniger.

Wir kommen langsam zum Ende und damit zu einer Utility-Disk. Die **FJK 22/11 Util** beinhaltet eine **Digi-Uhr** komplett mit Wecker, komfortabler Stellmöglichkeit und einigen anderen Features, einen topaktuellen **Viruschecker** sowie das nützliche Tool **ARestaure**, mit dem man versehentlich gelöschte Disk- oder Festplatten-Dateien wiederherstellen kann. Für Reisende könnte sich auch **Road Route** als nützlich erweisen, ein Programm, das Entfernungen zwischen Ortschaften sowie die günstigste Fahrtstrecke ermittelt. Allerdings ist der Plan auf Deutschland begrenzt, und auch da sind kleinere Ortschaften oftmals unterrepräsentiert. Wer aber mal eben von Brunsbüttel nach Osnabrück düsen möchte, kann sich jetzt preisgünstig und digital auf den Trip vorbereiten...

Wer sich hingegen auf einen weihnachtlichen PD-Trip mit den vorgestellten Programmen vorbereiten möchte, der lasse sich gesagt sein, daß Einzelbestellungen mit 3,80 DM pro Scheibe plus Portokosten zu Buche schlagen, während die neue Folge der FJK-Serie als 11 Disketten umfassendes Komplettpaket mit vielen weiteren Spielen für 33 Märker zu haben ist. Dann wünschen wir Euch mal trotz der saisonalen Finanz-Flaute ein verspieltes Fest! (rl)

BEZUG:
K & K Soft
Franz-Josef Kechler
Im Doppelbrett 41
67112 Mutterstadt



Wie Dizzy, nur anders: Giddy



Auch dieser Larry will hoch hinaus: Leaping Larry



Der Disketten-Restaurator: ARestaure

Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!

Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und an damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 9,50 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

50 TOP-GAMES ZU GEWINNEN! Wählt das Amiga-Spiel des Jahres!

Wenn der Weihnachtsmann seine Rentiere sattelt und die ersten Silvester-Raketen geladen werden, ist es wieder soweit: Ihr sollt über die hellsten Spiele-Highlights des vergangenen Jahres abstimmen!

Wer also seine Stimme noch nicht durch Erkältung eingebüßt hat, darf sie jetzt bei uns abgeben – wir sind schon gespannt, was sie uns zu erzählen hat. Wird sie von den 20 Hits und vier Megahits der vergangenen 12 Monate berichten? Oder von einem der vielen, nicht mit dem Joker-Oscar geehrten, aber trotzdem schicken Games? Wir haben jedenfalls dafür gesorgt, daß die Wahl nicht zur Qual gerät, und stellen Euch auf diesen Seiten unsere Vorauswahl der Software-Ernte Jahrgang 93 vor. Für jedes Genre stehen die fünf heißesten Spiele zur Wahl, die zwischen Dezember letzten Jahres und diesem November das Licht der Software-Shops erblickten. Von Euch erwarten wir nun einen Regenten für jede Genre-Grafschaft sowie natürlich den König aller Könige im Entertainment-Reich. Füllt daher bitte den Stimmzettel aus und schickt ihn uns. Einsendeschluß ist der 31. Dezember.

Um alle Klarheiten restlos zu beseitigen: Die Ergebnisse legen wir Euch in der Februar-Ausgabe vor, eventuelle Anwärter aus dieser Nummer werden demnach im nächsten Jahr berücksichtigt, und selbstverständlich gibt's auch wieder einen Leser-Sonderpreis – denn bestimmt gibt es ein Spiel, das *Ihr* für absolut preiswürdig haltet, *wir* aber nicht aufgeführt haben. Und das schreibt Ihr halt in die Sonderpreis-Rubrik des Stimmzettels, den Sammler übrigens gerne auch durch eine Fotokopie oder ein selbstgemachtes Gegenstück ersetzen dürfen, falls das Heft heil bleiben soll. Freilich sollt Ihr das alles nicht nur aus Spaß an der Freude tun, denn

**UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN 50 DER
HIER VORGESTELLTEN TOP-GAMES VERLOST!**

Adventure



DARK SEED



KGB



INDIANA JONES IV



JONATHAN



LEGEND OF KYRANDIA

Stimmzettel

1. Welches der hier vorgestellten Games ist das Spiel des Jahres?

.....

2. Welches der hier vorgestellten Games ist...

...das beste Adventure?

...das beste Rollenspiel?

...das beste Actionspiel?

...das beste Geschicklichkeitsspiel?

...die beste Simulation?

...das beste Sportspiel?

...das beste Strategiespiel?

...der beste Genremix?

3. Sonderpreis: Welches preiswürdige Game vermißt Du bei unseren Vorschlägen?

.....

4. Meine Anschrift lautet:

Name.....

Straße.....

Postleitzahl & Wohnort.....

.....

Joker Verlag
„Spiel des Jahres“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Rollenspiel



AMBERMOON



ISHAR 2



LEGENDS OF VALOUR



WHALE'S VOYAGE



WAXWORKS

Simulation



COMBAT AIR PATROL



DOGFIGHT



GUNSHIP 2000



SIM LIFE



WING COMMANDER

Strategie



A-TRAIN



BURNTIME



HANNIBAL



DUNE 2



SYNDICATE

Genremix



CHAOS ENGINE



FLASHBACK

Sport



ANSTOSS



EISHOCKEY MANAGER



GOAL!



LOTHAR MATTHÄUS



SENSIBLE SOCCER 92/93



DESERT STRIKE



LIONHEART

Action



STREETFIGHTER 2



URIDIUM 2



TURRICAN III

Geschicklichkeit



ARABIAN NIGHTS



CHUCK ROCK 2



SOCCER KID



LOST VIKINGS



YO! JOE!



HUMANS



LEMMINGS 2



TRANSARCTICA



Ruhmeshalle

Up & Down

So, Eure erstklassige Hitliste wäre aufgestellt, kommen wir nun zur Verteilung der ebenso erstklassigen Preise: Mit *Whale's Voyage* durchs All schwebt *Daniel Meyer, Syke*. Es rollenspielt sich mit *Eye of the Beholder 2* durch die Dungeons *Jens Carstens, Bredstedt*. Und als galaktischer Städtebauer profiliert sich mit der *Utopia Data Disk* *Torsten Fabian, Rheda-Wiedenbrück*.

Stromausfall

Hier wie immer die stromlosen Schmankerl, damit der Amiga mal Kurzurlaub machen kann. Die Kampfrobbis steuert mit dem *Battletech Kompendium* *Markus Burba, Oberhausen*.

Mit Mantel, Schwert und Zauberstab geht auf Abenteuerreise *Markus Bogusch, Laatzen*. Durch Dunkle Städte, lichte Wälder streift *Thomas Huber, Engelsberg*. Kaiser Retos Waffenkammer inspiziert *Oliver Conraths, Siegen*.

Seitenhiebe

Die schrägsten Geistesblitze konntet Ihr Euch ja bereits im „Betriebsgeheimnis“ zu Gemüte führen, auch die dafür Verantwortlichen wurden dort geoutet. Blicke an dieser Stelle nur noch zu sagen, daß wir statt des zunächst ins Auge gefaßten schräggestreiften Hirnswurzelstickers drei Games an die Gewinner verschicken; die Titel können wir nicht verraten, darauf klebt

nämlich der kunterbunte Überraschungspunkt!

Kicker Cup

Schreiten wir nach dieser interessanten Begegnung sofort zur Prämienverteilung: Sim Life für A1200 bekommt

Michael Hochkirch, Geisenfeld

In je einem nigelnagelneuen Joker-Shirt sitzen unterm Weihnachtsbaum *Matthias Bareiss, Sugenheim*

Dirk Tegtmeyer, Hannover

Thomas R. Angarano, Buggingen

Je einen Sammelordner für die nächsten zehn Hefte schickt nicht das Christkind, sondern wir an

Christian Stevens, Ham-minkeln

Andreas Pohl, Düsseldorf
Gert Buchholz, Berlin

Himmelsstürmer-Wettbewerb

Der berühmt-berüchtigte „Rote Baron“ war Manfred von Richthofen. Ein vom Entwicklerteam signiertes Dogfight bekommt *Friedrich Reip, Berlin*. Keine Signatur drauf, aber trotzdem Dogfight drin ist in den Päckchen von *Roman Kelemen, A-Schwechat*

Harald Stinakovits, Oberpullendorf

Christine Jobst, Parsberg
Stefan Schmitt, Heidelberg

Uwe Michelsen, Berlin

Daniel Josic, Pforzheim

Josip Vranjkovic, Geretsried

Matthias Volz, Achem
Peter Lappnau, Osterrönfeld

Sascha Heuchert, Elpersbüttel

Burkhard Helmcke, Bad Neustadt

Sandra Kirschnick, Essen

Michael Declair, Heckenheim

Michael Witte, Wallen-

horst

Markus Roeder, Lupburg
Andreas Mang, Sonthofen
Alexander Friebe, Görlitz
Claudia Höns, Bremen
Inken Schönfelder, Spai-chingen

Jan Bechtloff, Berlin

K. u. N. Hinckel, Berlin

Falk Jochheim, Bochum

Andreas Smolka, Wolfs-burg

Christian Scherer, Kal-tental

Patrick Bunk, Dessau

Nico Schneider, Erlangen

Walter Huber, A-Kloster-neuburg

Marco Legfeld, Heeßen

Jens Scheppeler, Lübeck

Abo-Lotto

Als Dankeschön für ihre Treue verschicken wir drei Spitzenspiele an *Kd. 10522, Christian Harbeck*

Kd. 8314, Thomas Dinger

Kd. 5327, Jörg Parth

Bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit den Preisen zu wünschen... Ach ja, und natürlich reiche Bescherung zum Christfest!

Adventszeit im Joker Verlag

Und weil er immer alle mit seiner Keule geärgert getun hat, kriegt der kleine Brorkijunge dieses Mal nur dies Rütelein...



Schade, eigentlich. Aber da kann man nichts machen.

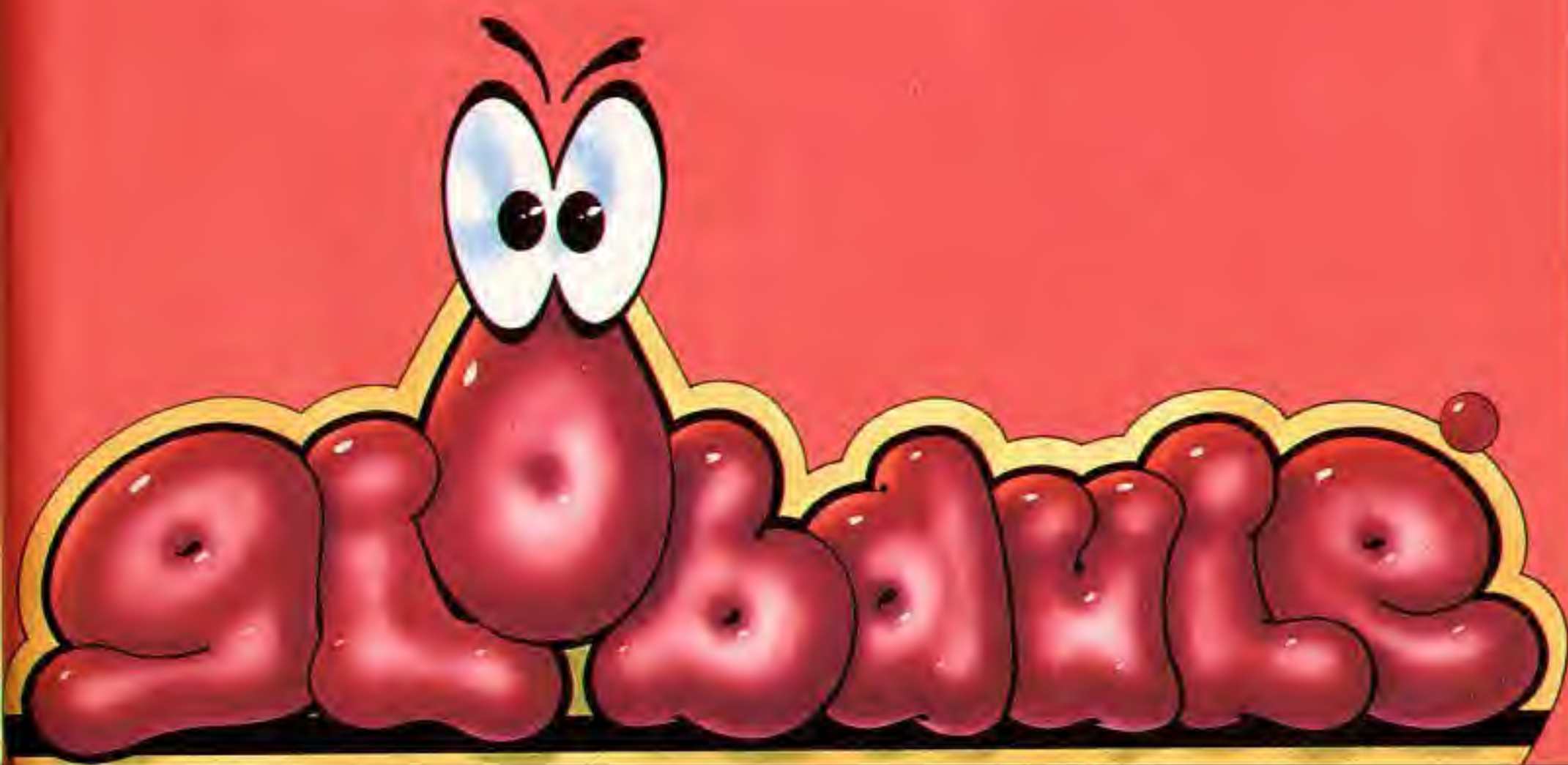
Andererseits, wenn ich nochmal so überlegen tue...



War ja 'ne nette Idee, aber leider zum Scheitern verurteilt.



Platscht im November auf thren Amiga-Bildschirm



Nicht jeder Bildschirm hängt an einem Rechner, aber auch im Wohnzimmerkino wird gelegentlich über Computer berichtet. Deshalb haben wir Euch hier mal übersichtlich zusammengestellt, was Fernsehen und Hörfunk demnächst aus digitaler Sicht Interessantes zu bieten haben!



FERNSEHEN

Am Mittwoch, den **1. Dezember**, geht es im Schulfernsehen des Senders **West 3** von 11.00 bis 11.30 Uhr um die geheimnisvolle Welt der „Computer-Simulation“. Dies ist gleichzeitig die erste Folge der neuen Serie „Menschen und Computer – Wer kann was und wie?“.

In der Sendereihe „Zeichen der Zeit“ wird ein Beitrag mit dem reißerischen Titel „Das flackernde Inferno – Computerspiele verändern die Freizeit“ gezeigt. Verantwortlich dafür ist ein gewisser Uwe Bork, ausgestrahlt wird die Sendung von der **ARD** ebenfalls am **1. Dezember** von 20.15 bis 20.55 Uhr.

Sowohl im Fernsehen Brandenburg **ORB** als auch bei **Nord 3** läuft am Freitag, den **3. Dezember**, die neunte und zugleich letzte Folge der Serie „Informatik“. Diesmal geht es um das spannende Thema „CAD – Computerunterstüt-

tes Entwerfen und Konstruieren“.

Am **4. Dezember** dreht sich auf **West 3** von 13.15 bis 13.45 Uhr alles um „Die Zentraleinheit – Die Zentrale und ihre Außenstellen“. Dies stellt zugleich den ersten Teil einer neuen Telekolleg-Reihe über Datenverarbeitung dar – obwohl sich das Ganze zunächst eher nach „Der Außendienst und seine Aufgaben in der zentralen Planwirtschaft“ anhört...

Zwei Tage später geht es mit der gerade erwähnten Telekolleg-Reihe auch schon weiter: „Einmal gesagt, für immer getan – Die Software“ heißt es dann. Zu sehen ist die Sendung am Montag, den **6. Dezember** von 8.30 bis 9.00 Uhr auf **West 3** bzw. von 9.00 bis 9.30 Uhr in **Bayern 3**.

Ebenfalls am Montag, den **6. Dezember**, stellt **West 3** wieder die interessante Frage „Menschen und Computer – Wer kann was und wie?“. Berichtet wird dabei von 11.00 bis 11.30 Uhr über die „2. Computer-Spielwelt“ – von der auch wir zugegebenermaßen noch nie etwas gehört haben. Deshalb gibt's am darauffolgenden Mittwoch, den **8. Dezember** mit einer Wiederholung zur selben Zeit auch eine weitere Chance, diese Wissenslücke doch noch zu schließen.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Der „Computer Club“ ist die Sendereihe von **West 3** für alle Computerfans und das

nächste Mal am Sonntag, den **19. Dezember**, zwischen 12.00 und 12.45 Uhr im Programm.

Einmal in jedem Monat gibt es bei **3 Sat** „Neues... die Computer Show“. Die Dezemberausgabe wird am Montag, den **20. Dezember**, von 19.30 bis 20.00 Uhr in den Äther geschickt.

Nicht immer, aber immer öfter, nämlich alle vier bis sechs Wochen, berichtet auch **Kristiane Backer** in ihrer Sendung „Bravo TV“ auf **RTL 2** über Computerspiele – und das am hellichten Sonntag um 13.00 Uhr.

Schlußendlich ist auf diversen **Offenen Kanälen** in loser Folge das Computermagazin „Bits & Bytes“ zu sehen. Die jeweiligen Sendetermine und -plätze muß man sich vorläufig noch aus dem Videotext fischen, ab März nächsten Jahres soll dann Regelmäßigkeit einkehren. Doch der Aufwand lohnt, denn in einer der nächsten Folgen wird ein Bericht von der Kölner Messe samt Interview mit Michael gezeigt!



RUNDFUNK

Wer am Mittwoch, den **1. Dezember**, um 15.05 Uhr **Radio Bremen 2** einschaltet, hört dort unter dem anzüglichen Titel „Der elektronische Schnuller“, wie ein Psychologe zusammen mit anderen Experten den Einfluß der Computer- und Videospiele

auf das Alltagsleben zu ergründen sucht.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Jeden Mittwoch kommt um 19.20 Uhr auf **NDR 2** der „Club Online“ mit allerlei Tips, Tricks und interessanten Infos. Auch kurze Spieletests werden von **Mareike Happach** serviert, die allerdings in erster Linie **PC-Fachfrau** ist.

Immer wieder montags tönt „Der kleine Computer“ um 14.40 Uhr auf **Radio ffn**.

Ebenfalls auf den Montag eingeschossen hat sich die mit schöner Regelmäßigkeit um 17.40 eröffnete „Computer-Ecke“ von **Radio Mainwelle** (Bayreuth).

Die **Ruhrwelle Radio Bochum** bringt jeden vierten Mittwoch im Monat von 15.00 bis 16.00 die Sendung „Bokay“.

FORTSETZUNG FOLGT?

Das interaktive Fernsehen mag noch Zukunftsmusik sein, aber bei unseren Radio- und TV-Tips ist Eure Mitarbeit nicht nur möglich, sondern sogar erwünscht: Laßt uns vor allem wissen, ob wir daraus eine ständige Rubrik machen sollen – und falls Ihr irgendwelche (regelmäßigen) Sendungen kennt, die wir hier übersehen haben, dürft Ihr uns auch das ruhig mitteilen! (Andrea Knaust)

ALLE 3 MONATE NEU AM KIOSK!

COMPUTER-



Packen: Macht man im Urlaub mit der Badehose, mit Daten dagegen, wenn sie auf Disketten oder Festplatten zuviel Platz wegnehmen; dabei spricht man auch von Kompression. Um das Programm zu verwenden, muß es wieder dekomprimiert bzw. entpackt werden, aber das ist ja bei der Badehose ganz ähnlich...

Packer: nennen sich jene speziellen Hilfsprogramme, mit denen Daten komprimiert werden.

Packungsdichte: ist schließlich der Wert, der angibt, wie erfolgreich der Packer war.

PAD: Ohne die große Schreibweise wäre an eine Mausmatte zu denken, so handelt es sich um den Packet Assembly/Disassembly-Rechner. So ein Computer wird vor allem bei der Telekom benutzt, wo er Datenpakete für die Paketvermittlung (s.u.) in Netzwerken zusammenstellt und auch wieder auseinanderpfriemelt.

Paddle: Ein antiquiertes Eingabegerät für antiquierte Videospiele. Das betagte Atari VCS 2600 hat z.B. mit so einem Teil gearbeitet – statt am Stick zu rütteln oder den Daumen ans Kreuz zu schlagen, mußte man dabei an Drehknöpfen fummeln.

Page: Man kann den Arbeitsspeicher eines Rechners wie Buchseiten (Page = Seite) in gleich große Abschnitte unterteilen; am 64er etwa hat jede Page eine Länge von 256 Bytes. Einige, vor allem ältere, Prozessoren verwenden diese Methode, um bestimmte Daten (z.B. das Betriebssystem) in bestimmten Bereichen des Speichers unterzubringen. Moderne Motorrollen, äh, Motorola-Chips, wie sie unsere

„Freundin“ hat, sind darauf nicht angewiesen.

PageMaker: Kennt Ihr Desktop-Publishing (DTP)? Nein? Nun, das ist eine Methode, mit der man das fertige Layout einer Druckseite direkt am Bildschirm zusammenschnippeln kann. Und der „PageMaker“ ist für Mac und PC das wohl bekannteste DTP-Programm.

Page Mode: Wenn Ihr Euch bei einem PC im Seiten-Modus befindet, dann scrollt der Text nicht zeilenweise durch, sondern es wird jeweils ein kompletter Bildschirminhalt wiedergegeben und dann gegen den nächsten ausgetauscht.

Paginierung: ist bloß ein edles Wort für die simple Durchnumerierung mehrerer Textseiten. Funktioniert beim DTP sogar automatisch!

Paintbrush: würde zu deutsch „Malpinsel“ heißen und ist ein recht bekanntes DOSen-Malprogramm, das in abgespeckter Form auch mit Windows fensterln geht.

Paint-Programme: sind halt Malprogramme. Im Unterschied zu den sogenannten Draw- oder Zeichenprogrammen, die für gewöhnlich nur für (technische) Zeichnungen taugen und oft auch mit Textverarbeitungen kombinierbar sind, darf hier mit vollen Pinseln aus allen Farben geschöpft werden.

Paketvermittlung: Ein pfiffiges Verfahren für die Übermittlung von Datenpaketen in Netzwerken. Hier muß keine feste Leitung zwischen Absender und Empfänger geschaltet werden; statt dessen bekommt die Lieferung bildlich gesprochen eine Adresse aufgepappt

und sucht sich damit ihren Weg selber. Clever, was?

PAL: Fragt doch einfach Euren Hund – der wird Euch sagen, daß diese Abkürzung für „Phase Alternation Line“ steht und daß es sich dabei um ein Farbfernseh-System handelt, das vor allem in Europa weit verbreitet ist. Im Gegensatz zum eher in den USA gebräuchlichen NTSC-System oder dem in östlichen Gefilden bevorzugten SECAM-Standard.

Palette: Wie beim nicht digitalen Pinselquäler bietet die Farbpalette von Malprogrammen eine frei zusammenstellbare Auswahl verschiedener Tönungen (z.B. 16, 32, 64 oder auch 256 Stück), die zum Malen eines Bildes verwendet werden können.

Palmtop: Nö, das ist nicht die Kokosnuß an der Spitze einer Palme, sondern ein absoluter Mini-PC, den Ihr wie einen Taschenrechner locker in der Hand halten könnt (Palm = Handfläche). So wie man einen Laptop auf dem Schoß halten kann und einen Tabletop auf den Tisch stellen sollte.

PAM: „Puls Amplitude Modulation“ ist ein Verfahren zur Schwingungsmodulation, mit dem analoge Signale übertragen werden. Zu kompliziert? Uns doch egal...

Panel: ist gewissermaßen ein „Menü“ für Icons und daher auch unter den Namen „Iconleiste“, „Iconfeld“ usw. bekannt.

PAP: Die männliche Form von MAM. Glaubt Ihr nicht? Recht habt Ihr! Wie wäre es dann mit der Abkürzung für „Programmablaufplan“? Obwohl das Ding eigentlich eher als

„Flußdiagramm“ bekannt ist.

Papiereinzug: Die mechanische Vorrichtung bei Druckern, welche den einzelnen Bogen oder das Endlos-Papier (hoffentlich) präzise vor den Druckkopf transportiert. Da aber selbst das endloseste Endlos-Papier nicht wirklich endlos ist, erkennt der Drucker automatisch, wann der Zellstoff-Nachschub stockt, und hört mit dem Drucken auf – das schlaue Kerlchen!

Papierformat: Hierzulande orientieren sich die Formate in der Regel an der DIN-Normierung – DIN-A4 als gewöhnliche Briefbogensgröße kennt z.B. jeder. Bei Druckerpapier ist die Sache schon nicht mehr so einfach, denn normalerweise ist das gewöhnliche Endlospapier in Abständen von 12 Zoll perforiert (und damit etwa sieben Millimeter länger als ein DIN-A4-Bogen), während die Breite stark variieren kann.

Papierkorb: Tja, diese hübsche, kleine Workbench-Funktion erfüllt haargenau denselben Zweck wie ihr materieller Bruder. Man wirft also Sachen hinein, die man nicht mehr braucht – und kann sie so lange wieder ans Licht zerren, wie der Papierkorb nicht ausgeleert bzw. gelöscht wurde.

parallel: Ursprünglich aus dem Griechischen stammende, später von den Römern, noch später von uns geklaute Vokabel, die „gleichzeitig“ bedeutet. Am Rechner läuft vieles parallel, z.B. die Übertragung von mehreren Bits auf einmal – was logischerweise viel schneller geht als bei der seriellen Übertragungsweise, wo die Daten einzeln hintereinander über den Draht geschickt werden. Ergo ist Peripherie an der parallelen Schnittstelle besser, weil flotter aufgehoben als an der seriellen Kollegin.

BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!
TELEFON 02202-22385
TELEFAX 02202-53363

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme (zusätzlich 10,00 DM) oder per Vorkasse (Bar oder Scheck) zusätzlich 4,00 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zusätzlich 15,00 DM möglich. Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben Tag bearbeitet und versch. Jeder Bestellung liegt unser großer Amiga-Software-Katalog 93 kostenlos bei. Herabsetzung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.

Jedes Programm nur 4,90 DM
 wenn nicht anders angegeben!

3017 Seeschlacht

Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.

3023 Spiel des Wissens

Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel

3031 Disc

Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikotaste bis hin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharon

Sie müssen durch Labyrinth zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack

Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksspiel

Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower

Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.

3045 The Simpsons Game

Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart.

3051 Seewolf

Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3058 Quizmaster 2.0

Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom

Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

3084 BattleShip Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat

Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0

Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad

Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dhahran mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Trek (9,00 DM)

Ein Stück Film- und Software-Geschichte: die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orden erledigen.

3114 Galaga 92

Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur

Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9,00 DM)

Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix Simulator

Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Taxi Driver

Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!

Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong

Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees

Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Haube die Bäume.

3188 Cannibal

Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielstimmigen Namen I was a Cannibal for the FBI. Sehr empfehlenswert!

3201 Wonderland

Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müssen auch noch Platten bunt eingefärbt werden.

3203 Derby

Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodus sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)

Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen.

3212 Lemmings 2.0

Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbefangenes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth

Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu versiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando

Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles

Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse

Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II

Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". Ab sofort erhältlich!

**SILVER
 DATENTECHNIK**

Inhaber: Gerd Klein
 In den Stämmen 4
 51467 Bergisch Gladbach
 Telefon 02202 / 22385
 Telefax 02202 / 53363
 Kein Ladenlokal, nur Versand!

1024 Text Plus V3.0N

Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr...

1025 Haushaltsbuch

Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1

Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93

Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodruck

Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei

Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus

Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde

Gutes Erdkundelehrprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch

Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetzten Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator

Die Sensation für den Amiga!

1126 Dope-Intromaker

Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehreren Teilen. Intromaker, ein Cruncher, ein Scrollditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

1130 AmigaAstro

Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.

1138 Architekt & Raumgestaltung

Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raumgestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0

Sehr komplexes Tabellenkalkulations-system. 20 verschiedene Diagrammtypen, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt

Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwalte Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu

Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk I

Diese Diskette enthält mehrere Programmen aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung

Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III

Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausclick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo

Erdkundelehrprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersatz (15 DM)

Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenreparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswortabfrage, und und und...

1200 Lesson One

Englisch- Grammatik- Trainer mit folgenden Unterprogrammen:

Lesson One der Grammatiklehrer schlechthin **Voki-Pauk** zum Vokabellernen **Verbi-Pauk** für unregelmäßige Vokabeln und **Grammar-Pauk** um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

1201 Terminkalender

Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 ProTracker V3.01

Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backup!

1204 EaglePlayer

Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph

TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup

Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 ARestore

Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 DiskSalv2 & DiskTest

DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices".

DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint

Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS

DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-Manager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF, ILBM, IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts.

1211 AdressMaster

Adressenverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwahlfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator

Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33

Sehr guter Disk- (Festplatten) Optimizer!

1214 Wörterbuch PLUS

Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1215 AmigaBase

AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Datenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw. usw. Auch für kompliziertere Aufgaben (z.B. Buchhaltung).

1216 LottoPro

LottoPro ist eine deutsche Lotterieverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. Viel Glück!)

Elend und Leid – doch weit und breit kein Kläger!

Tiere werden gequält, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z. B. kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/8 71 43 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V. Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München Spendenkonto 6569730, Bankleitzahl 700 20270, Bayerische Vereinsbank, München

bits + bytes SOFTWARE

2,5" Festplatte
für z.B. A1200,
85MB SEAGATE
499,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 59,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,- DM

Amiga 500 Festplatte
incl. Controller, 130 MB, RAM-Option
549,- DM

AD&D
Spielerhandbuch 39,80
Spielleiterhandbuch 38,00
Monster Kompendium 1 (dt.) 60,00
Monster Kompendium 2 (dt.) 38,00
Complete Handbooks je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)

Battletech (deutsch)
Battletech 3. Aufl. 69,00
Citytech 49,80
Astrotech 49,80
Geotech 29,80
Hardware Handbuch 3025 39,80
Hardware Handbuch 3031 39,80

Battletech Center
Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen
Tel. 0271/2 49 46

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
57072 Siegen, Am Bahnhof 35
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std. Bestellservice Tel.: (0271) 2 21 20 · Fax: (0271) 5 66 17

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Dwy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magentauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust

Redaktionsassistent
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayr
A - 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß- Einzel- und Bahnhofs-
buchhandel), Österreich, Schweiz,
Schweden, Niederlande, Italien und
Griechenland

Aktuelle Auflage (II/93)
Druck: 138.350
Verbreitung: 105.565



Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich,
zum jeweils letzten Freitag des Vor-
monats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- /
Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das
Abonnement gilt mindestens für ein
Jahr. Es verlängert sich automatisch
um ein weiteres Jahr, falls es nicht
gekündigt wird (jederzeit zum Ende
des Bezugsjahres möglich). Einzahl-
ungskonto: Postgüternummer, Mün-
chen, Kto-Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanlei-
tungen werden gerne von der Redak-
tion angenommen. Sie müssen frei von
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon
anderweitig zur Veröffentlichung an-
geboten worden sein, so muß das an-
gegeben werden. Mit der Einsendung
gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den Publikationen
des Joker Verlags, Honorar nach Ver-
einbarung. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Der Verlag behält sich das
Recht vor, Einsendungen im Falle ei-
ner Veröffentlichung ohne Angaben
von Gründen zu kürzen oder nach ei-
genem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich ge-
schützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktion je-
der Art (Fotokopien, Microfilm oder
Erfassung in Datenverarbeitungsan-
lagen usw.) bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder
4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

Krieger



INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

DEZ
12/

GESPENSTISCH GUT!

PC JOKER

DAS MAGAZIN FÜR ALLE,

DIE ALLES ÜBER

COMPUTER-ENTERTAINMENT

WISSEN WOLLEN...

JETZT NEU AM KIOSK!

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!

insider

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
3 Ausgaben
gratis!

Nur im
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch. Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

per Vorkasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht
Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869	1/9/92	Strategy	14%	Delivery Agent	9/9/92	Simulation	85%	Smulder	86%	Legend of Kyrandia	12/9/92	Adventure	77%	Snake Pitfall	13/9/92	Simulation	31%
1869 For A1300	9/9/92	Simulation	85%	Demon Run	11/9/92	Geschicklichkeit	39%	11/9/92	Geschicklichkeit	39%	1/9/92	Adventure	80%	Solomon	9/9/92	Strategy	31%
1990 - Die 22er Edition	12/9/92	Simulation	65%	Der Altwick-Keller	9/9/92	Mute	nicht	9/9/92	Mute	nicht	3/9/92	Adventure	85%	Soccer Kit	10/9/92	Geschicklichkeit	85%
1990 - Die 22er Edition	5/9/92	Simulation	69%	Der Finkler	9/9/92	Mute	nicht	9/9/92	Mute	nicht	2/9/92	Compilations	super	Solus	11/9/92	Geschicklichkeit	58%
2 Her 2 Herde	4/9/92	Compilations	nicht	Der Hufkufen	9/9/92	Mute	nicht	9/9/92	Mute	nicht	4/9/92	Compilations	super	Space Ship 3	4/9/92	Action	74%
4 Gef 3	5/9/92	Strategy	15%	Der Fuch der Droschere	7/9/92	Simulation	85%	7/9/92	Simulation	85%	4/9/92	Compilations	nicht	Space Ace II	3/9/92	Geschicklichkeit	48%
4D Sports Driving	3/9/92	Simulation	51%	Der Pantomime	5/9/92	Action	85%	5/9/92	Action	85%	1/9/92	Action	74%	Space Crusade	5/9/92	Verschiedenes	68%
5th Anniversary	4/9/92	Compilations	nicht	Desert Strike	9/9/92	Verschiedenes	81%	9/9/92	Verschiedenes	81%	10/9/92	Compilations	nicht	Space Gun	4/9/92	Action	48%
A 220 Airbus (USA Edition)	9/9/92	Simulation	66%	D/Generation	9/9/92	Verschiedenes	81%	9/9/92	Verschiedenes	81%	7/9/92	Sport	68%	Space Mail	11/9/92	Simulation	48%
Abendessen Platz 2	5/9/92	Adventure	86%	Det Day In Gensberg Abenteuer	10/9/92	Adventure	39%	10/9/92	Adventure	39%	9/9/92	Verschiedenes	Detektiv	Space Legends	9/9/92	Mute	nicht
Action 5	12/9/92	Compilations	schwach	Die Hand 3	9/9/92	Action	36%	9/9/92	Action	36%	1/9/92	Action	88%	Space Map	9/9/92	Simulation	76%
Action Ford	4/9/92	Compilations	super	Die Hand 3	4/9/92	Simulation	26%	4/9/92	Simulation	26%	10/9/92	Sport	33%	Space Quest IV	4/9/92	Adventure	73%
Addressed to Fun	7/9/92	Compilations	schwach	Die Hand 3	3/9/92	Adventure	11%	3/9/92	Adventure	11%	3/9/92	Strategy	53%	Space Wars/CDTV	5/9/92	Action	9%
Adventure Pack	4/9/92	Compilations	gut	Discovery	7/9/92	Simulation	66%	7/9/92	Simulation	66%	9/9/92	Sport	87%	Special Forces	5/9/92	Simulation	76%
Air Bucks	9/9/92	Simulation	61%	Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/9/92	Geschicklichkeit	59%	11/9/92	Geschicklichkeit	59%	10/9/92	Adventure	45%	Speed Force	12/9/92	Compilations	nicht
Al Pacino Commander	11/9/92	Strategy	37%	Dizzy's Excellent Adv	10/9/92	Compilations	nicht	10/9/92	Compilations	nicht	12/9/92	Adventure	81%	Spelling Fun	1/9/92	Verschiedenes	18%
Al Support	11/9/92	Action	68%	Dogfight	11/9/92	Simulation	79%	11/9/92	Simulation	79%	9/9/92	Verschiedenes	81%	Spillable Fun	7/9/92	Simulation	9%
Air Warriors	10/9/92	Simulation	13%	Dragon Den	10/9/92	Action	33%	10/9/92	Action	33%	1/9/92	Simulation	85%	Spion's Best	12/9/92	Compilations	gut
Alphaz	4/9/92	Action	78%	Dragon's Lair II	12/9/92	Strategy	32%	12/9/92	Strategy	32%	4/9/92	Adventure	44%	Spion's Games Hit	4/9/92	Compilations	schwach
Alphas	7/9/92	Geschicklichkeit	22%	Domino	11/9/92	Action	70%	11/9/92	Action	70%	7/9/92	Strategy	70%	Spion's Master	2/9/92	Compilations	gut
Alfred Chicken	11/9/92	Geschicklichkeit	72%	Double Mind	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Pack	10/9/92	Compilations	nicht
Alan 3	3/9/92	Action	72%	Dragon's Lair II	7/9/92	Geschicklichkeit	42%	7/9/92	Geschicklichkeit	42%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Compilations	gut
Alan Breed	1/9/92	Action	80%	Dragon's Lair II	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	33%
Alan World	5/9/92	Action	39%	Dragon's Lair II	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	33%
Alan	9/9/92	Action	schwach	Dragon's Lair II	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	33%
Amberman	11/9/92	Adventure	85%	Dragon's Lair II	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	33%
Amberman	3/9/92	Adventure	82%	Dragon's Lair II	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	33%
Ancient Art of War in the Skies	7/9/92	Strategy	68%	Dragon's Lair II	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	33%
Animation Classics Pack	9/9/92	Compilations	nicht	Dungeons of Avalon	5/9/92	Adventure	72%	5/9/92	Adventure	72%	4/9/92	Simulation	64%	Snake Age	7/9/92	Strategy	66%
Apache Flight	3/9/92	Action	28%	Dungeons of Avalon II	11/9/92	Adventure	70%	11/9/92	Adventure	70%	7/9/92	Compilations	gut	Snapt the Colossal Snout	9/9/92	Verschiedenes	37%
Aquatic Games	11/9/92	Sport	61%	Dynabook	10/9/92	Simulation	60%	10/9/92	Simulation	60%	2/9/92	Compilations	nicht	Snort Buzze	4/9/92	Verschiedenes	72%
Adventure	7/9/92	Action	72%	Eat the Duck 2	5/9/92	Geschicklichkeit	48%	5/9/92	Geschicklichkeit	48%	10/9/92	Compilations	super	Strategy Masters	12/9/92	Compilations	gut
Arabian Nights	5/9/92	Action	86%	Elchockey Manager	5/9/92	Sport	91%	5/9/92	Sport	91%	12/9/92	Adventure	58%	Starfighter I	2/9/92	Action	80%
Archie McLean's First	11/9/92	Simulation	63%	Elvis 3	3/9/92	Adventure	86%	3/9/92	Adventure	86%	2/9/92	Compilations	nicht	Sniker	9/9/92	Sport	64%
Arma 2000	10/9/92	Strategy	67%	Elvisen	10/9/92	Strategy	69%	10/9/92	Strategy	69%	3/9/92	Strategy	37%	Snortgruppen	11/9/92	Action	42%
Arma	5/9/92	Action	64%	Elvis	3/9/92	Action	74%	3/9/92	Action	74%	5/9/92	Strategy	37%	Super Alkator	2/9/92	Compilations	schwach
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Eisen der Thron	1/9/92	Strategy	61%	1/9/92	Strategy	61%	10/9/92	Sport	89%	Super Caution	1/9/92	Action	78%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Emile der Sonne CD	3/9/92	Verschiedenes	64%	3/9/92	Verschiedenes	64%	2/9/92	Adventure	81%	Superfing	5/9/92	Geschicklichkeit	73%
Ascalon	12/9/92	Action	60%	EuroGarden	2/9/92	Sport	52%	2/9/92	Sport	52%	3/9/92	Strategy	26%	Super Ski 2	5/9/92	Sport	67%
Atmosphere	9/9/92	Strategy	34%	Escape from C. J. Henry's CD	3/9/92	Action	59%	3/9/92	Action	59%	6/9/92	Adventure	87%	Super Sports Challenge	10/9/92	Sport	44%
A Train	2/9/92	Simulation	77%	Escape - The Games 92	10/9/92	Sport	41%	10/9/92	Sport	41%	5/9/92	Strategy	61%	Super Tests	9/9/92	Strategy	50%
AV-8B Harrier Assault	3/9/92	Simulation	52%	E.S.S. Mega/CDTV	10/9/92	Verschiedenes	59%	10/9/92	Verschiedenes	59%	4/9/92	Compilations	schwach	Swable Diddle	3/9/92	Geschicklichkeit	52%
Award Winners	4/9/92	Compilations	gut	European Champ Ship 92	10/9/92	Sport	54%	10/9/92	Sport	54%	9/9/92	Geschicklichkeit	74%	Sword of Honor	9/9/92	Action	63%
B-17 Flying Fortress	3/9/92	Simulation	70%	European Football Champ	9/9/92	Sport	51%	9/9/92	Sport	51%	12/9/92	Action	65%	Syndicate	9/9/92	Strategy	79%
Baltic Diplomacy	9/9/92	Strategy	61%	Eye of the Beholder II	5/9/92	Adventure	86%	5/9/92	Adventure	86%	10/9/92	Verschiedenes	Interfing	Tanya	6/9/92	Strategy	39%
Bard's Tale Construction Set	2/9/92	Adventure	62%	F1T Challenge	10/9/92	Sport	57%	10/9/92	Sport	57%	3/9/92	Verschiedenes	braucher	Team Yankee/CDTV	10/9/92	Verschiedenes	44%
Bargain Attack	11/9/92	Adventure	78%	Falco Collection	2/9/92	Compilations	super	2/9/92	Compilations	super	5/9/92	Action	69%	Temposy Throne	12/9/92	Geschicklichkeit	74%
Battle Chess/CDTV	10/9/92	Verschiedenes	nicht	Fantastic Voyage/CDTV	10/9/92	Verschiedenes	Werbung	10/9/92	Verschiedenes	Werbung	9/9/92	Compilations	schwach	TenGo	6/9/92	Strategy	34%
Battle New York	3/9/92	Strategy	36%	Fantasyworld	7/9/92	Compilations	nicht	7/9/92	Compilations	nicht	2/9/92	Sport	77%	Tennis Cup 2	9/9/92	Sport	69%
BattleShip CBI	3/9/92	Strategy	36%	Fantasy World	12/9/92	Compilations	super	12/9/92	Compilations	super	9/9/92	Action	68%	The Addams Family	7/9/92	Geschicklichkeit	71%
B.C. Kid	10/9/92	Geschicklichkeit	85%	Fantasy Hi Collector	3/9/92	Compilations	gut	3/9/92	Compilations	gut	11/9/92	Action	84%	The Adventures	7/9/92	Compilations	gut
Beast II	10/9/92	Action	86%	Fantochia	3/9/92	Adventure	48%	3/9/92	Adventure	48%	1/9/92	Sport	60%	Theatre of Death	11/9/92	Strategy	60%
Beaters	5/9/92	Geschicklichkeit	62%	Fichtler Dual	1/9/92	Simulation	29%	1/9/92	Simulation	29%	5/9/92	Sport	70%	The Carbons	11/9/92	Geschicklichkeit	71%
Benry Seale	11/9/92	Geschicklichkeit	45%	Fill Em	9/9/92	Strategy	66%	9/9/92	Strategy	66%	10/9/92	Adventure	55%	The Chaos Engine	2/9/92	Action	83%
Best of the Best	2/9/92	Sport	72%	Fire and Ice	5/9/92	Action	86%	5/9/92	Action	86%	4/9/92	Geschicklichkeit	48%	The Coal Cric 1-ways	6/9/92	Geschicklichkeit	71%
Big 100	3/9/92	Compilations	nicht	Firestorm	12/9/92	Action	30%	12/9/92	Action	30%	12/9/92	Strategy	67%	The Emperor	9/9/92	Action	schwach
Big Box 2	12/9/92	Compilations	gut	Firewalk	7/9/92	Action	26%	7/9/92	Action	26%	11/9/92	Sport	81%	The Enforcer	9/9/92	Action	92%
Bigness the Coverup	1/9/92	Geschicklichkeit	34%	Firestar	9/9/92	Action	nicht	9/9/92	Action	nicht	10/9/92	Action	68%	The Humans	7/9/92	Verschiedenes	Interfing
Big Run	3/9/92	Sport	36%	Firestorm Country Club	10/9/92	Verschiedenes	Dyn Dyn	10/9/92	Verschiedenes	Dyn Dyn	9/9/92	Adventure	46%	The Macintosh/CDTV	10/9/92	Verschiedenes	Interfing
Bill's Tennis Game	12/9/92	Geschicklichkeit	82%	Firestorm 2000	5/9/92	Simulation	30%	5/9/92	Simulation	30%	10/9/92	Strategy	29%	The Mardian Water Weapons/CDTV	10/9/92	Verschiedenes	Interfing
Black Brothers Comp Vol 1	4/9/92	Compilations	super	Flashback	1/9/92	Adventure	86%	1/9/92	Adventure	86%	10/9/92	Strategy	69%	The Issues	4/9/92	Geschicklichkeit	48%
Black Brothers Comp Vol 2	3/9/92	Compilations	super	Flies - Attack on Earth	3/9/92	Adventure	68%	3/9/92	Adventure	68%	10/9/92	Strategy	69%	The Keys to Horrors	5/9/92	Adventure	37%
Black Crypt	4/9/92	Adventure	83%	Flux 13	9/9/92	Adventure	22%	9/9/92	Adventure	22%	3/9/92	Strategy	71%	The Legend of Haggard	2/9/92	Strategy	70%
Black Gold	3/9/92	Simulation	74%	By Harder	9/9/92	Action	34%	9/9/92	Action	34%	5/9/92	Strategy	69%	The Legend of Robin Hood	10/9/92	Adventure	62%
Blades of Steel	4/9/92	Sport	33%	Frederator	3/9/92	Geschicklichkeit	45%	3/9/92	Geschicklichkeit	45%	10/9/92	Geschicklichkeit	78%	The Last Vikings	7/9/92	Action	83%
Blaster	10/9/92	Action	57%	Formula 1 Grand Prix	1/9/92	Simulation	85%	1/9/92	Simulation	85%	11/9/92	Sport	73%	The Perfect General	5/9/92	Strategy	64%
Blitz	10/9/92	Geschicklichkeit	57%	Game Machine	9/9/92	Compilations	nicht	9/9/92	Compilations	nicht	11/9/92	Action	60%	The Reflex	6/9/92	Strategy	51%
Bob's Bad Day	11/9/92	Geschicklichkeit	77%	Game Pack I	7/9/92	Compilations	gut	7/9/92	Compilations	gut	12/9/92	Verschiedenes	70%	Thomas the Tank Engine	2/9/92	Geschicklichkeit	49%
Buddy Blues Update	7/9/92	Sport	84%	Game Pack II	7/9/92	Compilations	gut	7/9/92	Compilations	gut	3/9/92	Simulation	70%	The Tower/CDTV	10/9/92	Verschiedenes	44%
Boxing Bros	4/9/92	Action	42%	Game Pack III	7/9/92	Compilations	gut	7/9/92	Compilations	gut	10/9/92	Adventure	46%	Toy Sweeper	10/9/92	Strategy	64%
Boxingstar	9/9/92	Action	66%	Gameforce	3/9/92	Action	70%	3/9/92	Action	70%	5/9/92	Sport	55%	Traffic the Fox	4/9/92	Geschicklichkeit	78%
Boxing Roman Dots	7/9/92	Simulation	9%	Gateway II: George Forester	3/9/92	Adventure	34%	3/9/92	Adventure	34%	4/9/92	Strategy	25%	Tri T. 2	4/9/92	Compilations	schwach
Boxer Challenge	9/9/92	Simulation	60%	Gear Works	10/9/92	Strategy	52%	10/9/92	Strategy	52%	4/9/92	Geschicklichkeit	59%	Ton Jockey Strategy Football	7/9/92	Sport	87%
Boxing in the Ring/1000000	3/9/92	Verschiedenes	64%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%
Boxing of Dracula	5/9/92	Action	39%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%
Bouncing Bill	2/9/92	Geschicklichkeit	17%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%
Bubble Bubble II	4/9/92	Geschicklichkeit	80%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%
Backloggers I	5/9/92	Adventure	84%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%
Backloggers II	5/9/92	Adventure	84%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%
Backloggers III	5/9/92	Adventure	84%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%
Backloggers IV	5/9/92	Adventure	84%	Gen 2	11/9/92	Action	76%	11/9/92	Action	76%	5/9/92	Simulation	38%	Touch Down	10/9/92	Sport	18%

1869	1/9/92	Strategy	14%	Delivery Agent	9/9/92	Simulation	85%	Smulder	86%	Legend of Kyrandia	12/9/92	Adventure	77%	Snake Pitfall	13/9/92	Simulation	31%
1869 For A1300	9/9/92	Simulation	85%	Demon Sue	11/9/92	Geschicklichkeit	39%	11/9/92	Geschicklichkeit	39%	1/9/92	Adventure	80%	Solomon	9/9/92	Strategy	31%
1990 - Die 22er Edition	12/9/92	Simulation	65%	Der Altwick-Keller	9/9/92	Mute	nicht	9/9/92	Mute	nicht	3/9/92	Adventure	85%	Soccer Kit	10/9/92	Geschicklichkeit	85%
1990 - Die 22er Edition	5/9/92	Simulation	69%	Der Finkler	9/9/92	Mute	nicht	9/9/92	Mute	nicht	2/9/92	Compilations	super	Solus	11/9/92	Geschicklichkeit	58%
2 Hot 2 Handle	4/9/92	Compilations	nicht	Der Fuch des Droschens	7/9/92	Simulation	85%	7/9/92	Simulation	85%	4/9/92	Compilations	nicht	Space Ship 3	4/9/92	Action	74%
4 Gel 3	5/9/92	Strategy	15%	Der Pantomime	5/9/92	Action	85%	5/9/92	Action	85%	4/9/92	Compilations	nicht	Space Ace II	3/9/92	Geschicklichkeit	48%
4D Sports Driving	3/9/92	Simulation	51%	Desert Strike	9/9/92	Verschiedenes	81%	9/9/92	Verschiedenes	81%	1/9/92	Action	74%	Space Crusade	5/9/92	Verschiedenes	68%
5th Anniversary	4/9/92	Compilations	nicht	Dj/Generation	9/9/92	Verschiedenes	81%	9/9/92	Verschiedenes	81%	10/9/92	Compilations	nicht	Space Gun	4/9/92	Action	48%
A 220 Airbus (USA Edition)	9/9/92	Simulation	66%	Ein Tag in der Gegend	10/9/92	Adventure	39%	10/9/92	Adventure	39%	7/9/92	Sport	68%	Space Mail	11/9/92	Simulation	48%
Abendessen Platz 2	5/9/92	Adventure	86%	Die Hand 3	9/9/92	Action	36%	9/9/92	Action	36%	9/9/92	Verschiedenes	Detektiv	Space Legends	9/9/92	Mute	nicht
Action 5	12/9/92	Compilations	schwach	Die Hand 3	4/9/92	Simulation	26%	4/9/92	Simulation	26%	1/9/92	Action	88%	Space Map	9/9/92	Simulation	76%
Action Ford	4/9/92	Compilations	super	Die Hand 3	3/9/92	Adventure	11%	3/9/92	Adventure	11%	10/9/92	Sport	33%	Space Quest IV	4/9/92	Adventure	73%
Addressed to Fun	7/9/92	Compilations	schwach	Die Hand 3	7/9/92	Verschiedenes	66%	7/9/92	Verschiedenes	66%	3/9/92	Strategy	53%	Space Wars/CDTV	5/9/92	Action	9%
Adventure Pack	4/9/92	Compilations	gut	Die Hand 3	7/9/92	Simulation	66%	7/9/92	Simulation	66%	9/9/92	Sport	87%	Special Forces	5/9/92	Simulation	76%
Air Bucks	9/9/92	Simulation	61%	Die Hand 3	7/9/92	Simulation	66%	7/9/92	Simulation	66%	10/9/92	Adventure	85%	Speed Force	12/9/92	Compilations	nicht
Al Pacino Commander	11/9/92	Strategy	37%	Die Hand 3	11/9/92	Geschicklichkeit	59%	11/9/92	Geschicklichkeit	59%	12/9/92	Adventure	45%	Spelling Fun	1/9/92	Verschiedenes	18%
Al Support	11/9/92	Action	68%	Die Hand 3	10/9/92	Compilations	nicht	10/9/92	Compilations	nicht	9/9/92	Adventure	81%	Spillable Fun	7/9/92	Simulation	9%
Air Warriors	10/9/92	Simulation	13%	Die Hand 3	11/9/92	Simulation	79%	11/9/92	Simulation	79%	5/9/92	Verschiedenes	52%	Spion Collection	12/9/92	Compilations	gut
Alphabet	4/9/92	Action	78%	Die Hand 3	10/9/92	Action	33%	10/9/92	Action	33%	1/9/92	Simulation	83%	Spion's Best	4/9/92	Compilations	nicht
Alphabet	7/9/92	Geschicklichkeit	22%	Die Hand 3	12/9/92	Strategy	32%	12/9/92	Strategy	32%	4/9/92	Adventure	44%	Spion's Games Hit	4/9/92	Compilations	schwach
Alfred Chicken	11/9/92	Geschicklichkeit	72%	Die Hand 3	11/9/92	Action	70%	11/9/92	Action	70%	7/9/92	Strategy	70%	Spion's Master	2/9/92	Compilations	gut
Alan 3	3/9/92	Action	72%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Pack	10/9/92	Compilations	nicht
Alan Breed	1/9/92	Action	80%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Compilations	gut
Alan World	5/9/92	Action	39%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Alan	9/9/92	Action	schwach	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Amberman	11/9/92	Adventure	85%	Die Hand 3	2/9/92	Compilations	nicht	2/9/92	Compilations	nicht	12/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Amberman	3/9/92	Adventure	82%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Ancient Art of War in the Skies	7/9/92	Strategy	68%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	12/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Animation Classics Pack	9/9/92	Compilations	nicht	Die Hand 3	5/9/92	Adventure	72%	5/9/92	Adventure	72%	4/9/92	Simulation	64%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Apache Flight	3/9/92	Action	28%	Die Hand 3	11/9/92	Adventure	70%	11/9/92	Adventure	70%	7/9/92	Compilations	gut	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Aquatic Games	11/9/92	Sport	61%	Die Hand 3	10/9/92	Simulation	60%	10/9/92	Simulation	60%	4/9/92	Adventure	44%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Adventure	7/9/92	Action	72%	Die Hand 3	5/9/92	Geschicklichkeit	48%	5/9/92	Geschicklichkeit	48%	7/9/92	Strategy	70%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arabian Nights	5/9/92	Action	86%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Archie McLean's First	11/9/92	Simulation	63%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	10/9/92	Strategy	67%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	12/9/92	Adventure	60%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	9/9/92	Strategy	34%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	2/9/92	Simulation	77%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	12/9/92	Adventure	60%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	9/9/92	Strategy	34%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	14%	7/9/92	Strategy	14%	3/9/92	Strategy	22%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	2/9/92	Simulation	77%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	12/9/92	Adventure	60%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	9/9/92	Strategy	34%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	2/9/92	Simulation	77%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	12/9/92	Adventure	60%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	9/9/92	Strategy	34%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	2/9/92	Simulation	77%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	12/9/92	Adventure	60%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	9/9/92	Strategy	34%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	2/9/92	Simulation	77%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	12/9/92	Adventure	60%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	9/9/92	Strategy	34%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	2/9/92	Simulation	77%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	12/9/92	Adventure	60%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	9/9/92	Strategy	34%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	2/9/92	Simulation	77%	Die Hand 3	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	12/9/92	Geschicklichkeit	65%	11/9/92	Simulation	37%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2000	5/9/92	Action	64%	Die Hand 3	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Geschicklichkeit	42%	10/9/92	Sport	66%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arma 2	11/9/92	Action	38%	Die Hand 3	7/9/92	Strategy	64%	7/9/92	Strategy	64%	3/9/92	Geschicklichkeit	68%	Spion's Top Ten	9/9/92	Adventure	53%
Arms of Empire	7/9/92	Adventure	89%	Die Hand 3	10/												

KNOW



Denkt Euch, ich habe das Christkind gesehn – es war sturzbesoffen und konnt' nicht mehr stehn. Und dann sah ich auch noch den Weihnachtsmann, der hing an 'ner Flasche Glühwein dran. Im Punsch schwammen Ruprecht und Nikolaus – tja, Weihnachten fällt dieses Jahr dann wohl aus...Egal, was die Leuten vom schenkenden Gewerbe auch treiben, wir bescheren Euch pünktlich zum Fest eine prallgefüllte Weihnachtsausgabe. Na, dann prost!

HILFE!! FRAGEN?!

Bis zum heutigen Tage dachten wir eigentlich, unsere „heißersehten Antworten“ würden Eure Probleme lösen – tja, doch dann schrieb uns Jean Hubert!

Nachdem er sich nämlich Willi Biers **Captive**-Ausführungen zu Gemüte geführt hatte, verzerrte sich sein Gesicht zu einem großen Fragezeichen: Was um alles in der Galaxie stellt man mit diesen Schalterkombinationen der Clipboards an, und wo findet man die Dinger überhaupt? Plötzlich schossen ihm auch noch weitere Fragen durch die letzten grauen Zellen: Was ist ein Greaser, Fixer, Deflector, Power Sapper? Wozu benutzt man Magna Scan, Visor, Vision Corrector und AG-Scan? Oder weiß vielleicht jemand, welche Funktion dieser Würfel namens „DIE“ hat? Kurz bevor sein Gehirn überlastungsbedingte Ausfallerscheinungen zeigte, fragte er sich noch, wie man eine Battery benutzt und ob dieses Teil auch für die Shield-Regeneration eingesetzt werden kann – dann sank er in ein tiefes Koma...

Ein von flugtechnischen Problemen gequälter Amiganer wendet sich in seiner Not an die Piloten seines Vertrauens: Im Begleitheft von **B-17 Flying Fortress** ist öfter von Werten auf der Sauerstoffversorgungsanzeige die Rede. Bei

ihm steht der Zeiger dieser Anzeige jedoch immer auf „leer“! Außerdem wird nirgends erwähnt, wofür die Positionsanzeige des Piloten gut sein soll...

In der Anleitung zu **Birds of Prey** wird von Raketen mit „halbaktivem Radar“ berichtet. Ist damit etwa das ominöse „Search and Radar“-Lenksystem gemeint?

Jürgen Helbig, wohl einer der letzten **Dragonflight**-Zocker, sucht verzweifelt die richtige Antwort auf zwei Rätsel: Zum einen handelt es sich um den Namen des ältesten Baumes und zum anderen um das Wort, welches der Rätselmund im Dungeon 10, Level 5, erwartet. Welcher Drachenflug-Veteran weiß Rat?

Wie jeder, der schon mal die düsteren Stollen der **Waxworks**-Mine besucht hat, bestätigen kann, geht's dort unten nicht gerade herzlich zu. Zu dumm, wenn einem da der Sprit für den Flammenwerfer ausgeht! Natürlich stellt sich in so einem Fall dem verzweifeltsten Monsterjäger die Frage „Wo bitte geht's zur nächsten Tankstelle?“. Wenn Ihr wißt, wo es Nachschub gibt, oder vielleicht erklären könnt, wie man die Mutanten mit den Molotow-Cocktails trifft, dann laßt es uns wissen.

Sein oder Nichtsein – das ist hier keine Frage und schon gleich zweimal keine Antwort! Was wir suchen, sind Lösungen zu den obigen Problemen. Solltet Ihr also in einem Anflug geistiger Klarheit das Passende parat haben, so bringt dieses Wissen zu Papier, stopft es in einen Briefumschlag (oder in die Fax-Maschine) und schickt das Ganze, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, an unsere Adresse. Neben dem Dank Eurer Mitzocker erwartet Euch (bei Veröffentlichung) selbstverfreilich als Belohnung auch ein wenig Kleingeld! Diejenigen Glücksritter unter Euch, die, von spieltechnischen Problemen gebeugt, durch den grauen Alltag ziehen müssen, können ihre Bürde gerne bei uns abladen: Schickt uns Eure Fragen, und wir werden sie hier umgehend breittreten! Wer allerdings den mehr persönlichen Weg bevorzugt, kann sich auch telefonisch mit unseren Seelsorgern in Verbindung setzen:

**HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823**

INHALT

Gelöst:

Legends of Valour

Karten zu:

Legends of Valour
Overdrive
Traps 'n' Treasures

Tips und Cheats zu:

Bob's Bad Day
Burntime
Elite 2
Desert Strike
Dune II
Soccer Kid
Traps 'n' Treasures
Wonderdog

Freezer-Adressen zu:

Burntime
Qwak
Whale's Voyage

Es ist wieder mal soweit – Weihnachtszeit! Welche abgemagerte Brieftasche könnte da nicht ein paar Hunderter mehr vertragen? Tja, aber woher nehmen und nicht arbeiten? Na, von uns! Denn für Eure Tips, Tricks, Cheats, Lösungen oder Karten stopfen wir Euch, bei Veröffentlichung Eures Materials, bis zu **300** weihnachtliche Deutschmark in die Geldbörse. Euer Honorar richtet sich dabei in erster Linie nach Aktualität, Originalität und Umfang. Allerdings wird der Weihnachtsmann schon mal schmunzelnd ein paar Märker drauflegen, wenn Ihr uns mit schönen, möglichst ausgedruckten Karten, Lösungen, Listen und ähnlich langem Kram auf Disketten usw. die Arbeit erleichtert. Also nix wie ran an den Computer, und her mit all Euren Infos! Ach, Ihr wißt nicht, wohin damit? Na, selbstverfreilich an

**Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax (089)4604977**

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTE

Wie man in **Dune II** die Ornithopter vom Himmel fegt, erklärt Euch Carsten Jakob: Raketenwerfer haben auf feindliche Ornis eine ähnliche Wirkung wie Mückenspray! Will heißen, diese Werfer sind, wie bereits von Michael richtig erkannt, bei Angriffen aus der Luft völlig wirkungslos. Vor der sicheren Zerstörung durch die Attacken der gegnerischen Luftwaffe bewahren Euch einzig und allein sogenannte Raketentürme. Plaziert je zwei bis drei dieser Türme um ein stark gefährdetes Gebäude, und Ihr werdet schnell von der fliegenden Orni-Plage befreit sein. Solltet Ihr noch nicht in der Lage sein, dieses effiziente Luftabwehrsystem zu konstruieren, ist es allerhöchste Zeit, mal Eure Bauanlage zu erweitern! Zum Schluß noch ein kleiner Tip: Stellt, sobald sich feindliche Ornithopter im Anflug befinden, die Spielgeschwindigkeit auf die langsamste Stufe. Die Angreifer werden buchstäblich in der Luft stehenbleiben! Ihr könnt Euch nun genüsslich in den Sessel zurücklehnen und den Abschluß des Feindes beobachten.

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Ein guter Kopilot entscheidet in **Desert Strike** oft über Leben und Tod. Leider ist keiner der zu Verfügung stehenden Waffensystemoffiziere in all seinen Aufgaben perfekt: Entweder ist der Junge ausgezeichnete Scharfschütze, braucht dann allerdings Jahrhunderte, um einen Kameraden mit der Winde hochzuziehen, oder er stellt sich als absoluter Seilwindenprofi heraus, ballert dafür aber jede Menge Löcher in die Luft...

Tja, zu schade, daß der gute alte Tug Gummy als „Missing in Action“ eingetragen ist, denn laut seiner Akte wäre er der ultimative Schütze und der Allergrößte an der Winde. Zur Freude aller verzweifelter Kampfpiloten hat Stefan Dries jedoch einen Weg gefunden, wie man den vermißten Wunderknaben dazu bringen kann, doch wieder in die Hubschrauberkanzel zu klettern: Geht dazu einfach BVYFIRC als Paßwort ein, und schon läßt sich Mister Superman wieder als Kopilot anwählen. Aber Obacht, Kinder: Ihr dürft jetzt keinesfalls sofort die Mission starten, denn obiges Paßwort wählt gleichzeitig die Endsequenz an! Klickt Euch statt dessen wieder zur Paßwort-Option durch und hackt einen der bereits bekannten Levelcodes ein. Na, dann Weidmannsheil...

Kein Wunder, wenn man sich in **Wonderdog** über den Hund wundert! Wo doch dieser wundersame Waldi auf wunderbare Weise durch den wunderlichen Sebastian Roos bereits alle Levelcodes in Erfahrung gebracht hat! Also mich wundert's ja nicht...

Level 2: LEMONADE
Level 3: PHARMACY
Level 4: ULTIMATE
Level 5: DANIELLE
Level 6: LUCOZADE

Na ja, Bobs glücklichster Tag wird's wohl nicht gewesen sein, als ihn der völlig verblödete Zauberfuzzi in einen Ball verwandelte. Aber auch nicht unbedingt sein schlechtestes, denn dank Gregor Mechttersheimer findet **Bob's Bad Day** jetzt wenigstens levelcodemäßig ein glückliches Ende.

Level 1: ZAABCZQD	Level 51: NDPLKWOL
Level 2: ZBFBCYPD	Level 52: NEALKVNL
Level 3: ZBFBCYOD	Level 53: MDPLKWQL
Level 4: ZCKBCXND	Level 54: MEALKVPL
Level 5: YBFBCYQD	Level 55: MEALLVOM
Level 6: YCKCCXPD	Level 56: MFFMLUNM
Level 7: YCKCDXOE	Level 57: LDPMLWQM
Level 8: YDPCDWNE	Level 58: LEAMLVPM
Level 9: XBFCDYQE	Level 59: LEAMLVOM
Level 10: XCKCDZPE	Level 60: LFFMLUNM
Level 11: XCKDDXOE	Level 61: KEANNVQM
Level 12: XDPDDWNE	Level 62: KFFNMUPN
Level 13: WCKDEXQF	Level 63: KFFNMUOM
Level 14: WDPDEWPF	Level 64: KGKNMTNN
Level 15: WDPDEWOF	Level 65: JBFNMYQN
Level 16: WEAEEVNF	Level 66: JCKOMXPX
Level 17: VBFEEYQF	Level 67: JCKONXOO
Level 18: VCKEEXPF	Level 68: IDPONWNO
Level 19: VCKEFPXG	Level 69: ICKONXQO
Level 20: VDPEFWNG	Level 70: IDPONWPO
Level 21: UCKFFXQG	Level 71: IDPPNWOO
Level 22: UDPFFWPG	Level 72: IEAPNVNO
Level 23: UDPFFWOG	Level 73: HCKPOXQP
Level 24: UEAFFVNG	Level 74: HDPPOWPP
Level 25: TCKFGXQH	Level 75: HDPPOWOP
Level 26: TDPGGWPH	Level 76: HEAQOVNP
Level 27: TDPGGWOH	Level 77: GDPQOWQP
Level 28: TEAGGVNH	Level 78: GEAQOVPP
Level 29: SDPGGWQH	Level 79: GEAQPVQO
Level 30: SEAGGVPH	Level 80: GFFQPUNQ
Level 31: SEAHHVOI	Level 81: FCKRFXQQ
Level 32: SFFHHUNI	Level 82: FDPFPWPQ
Level 33: RBFHHYQI	Level 83: FDPFPWOQ
Level 34: RCKHHXPI	Level 84: FEARPVNQ
Level 35: RCKHHXOI	Level 85: EDPRQWQR
Level 36: RDPIHWNI	Level 86: EEASQVPR
Level 37: QCKIIXQJ	Level 87: EEASQVOR
Level 38: QDPIIWPJ	Level 88: EEFSSQNR
Level 39: ODPIIWOJ	Level 89: DDPSQWQR
Level 40: QEAIIVNJ	Level 90: DEASQVPR
Level 41: PCKJIXQJ	Level 91: DEATRVOS
Level 42: PDPJIWPI	Level 92: DFFTRVNS
Level 43: PDPJIWOK	Level 93: CEATRVQS
Level 44: PEAIJVNK	Level 94: CFFTRUPS
Level 45: ODPJIWQK	Level 95: CFFTRUOS
Level 46: QEAKJVPK	Level 96: CGKURTNS
Level 47: OEAKJVOK	Level 97: BCKUSXQT
Level 48: OFFKJUNK	Level 98: BDPUSWPT
Level 49: NCKKKXQL	Level 99: BDPUSWOT
Level 50: NDPKKWPL	Level 100: BEAUSVNT

FREEZER ECKE

Qwak: Die Continues lassen sich für Player 1 in Adresse 8267 und für Player 2 in Adresse 8367 erhöhen. Ein paar Zusatzleben kann sich Player 1 mit Adresse 8268/9, Player 2 mit Adresse 8368/9 verschaffen. Die Anzahl der Eier steht in 826A/B (Player 1) bzw. 836A/B (Player 2). Wer kleine Ausbesserungen am Score vornehmen möchte, sollte sich Adresse 826E/F (Player 1) bzw. 836E/F (Player 2) anschauen. Letztendlich kann auch die Blümchenzahl verändert werden:

82C2/3 für Player 1
83C2/3 für Player 2

Burntime: Eure Helden leben öfter, sobald Ihr Euch den Wert der Adresse C15323 zurechtgebogen habt. Wer ordentlichen Kohldampf schiebt, kann sich mittels Adresse C152FB reichlich den Tisch decken. Die Durstigen unter Euch finden in Adresse C152F8 einen kostenlosen Drink.

Whale's Voyage: Die Credits lassen sich über die Adressen C0C081 und C0C080 manipulieren. Aber Vorsicht mit zu hohen Werten – der berühmte In-der läßt grüßen...

Gesucht und gefunden wurden diese Freezer-Adressen von Timo Selzer, Sascha Dorie und Jan Schliemann.

LÖSUNG

LEGENDS OF VALOUR

O ehrenwerter Marcel Smuz, der Du das magische Gleichgewicht des Universums wiederhergestellt hast, erweise uns Deine Gnade und berichte uns von Deinen gar ruhmreichen Heldentaten.

Es muß vorausgeschickt werden, daß Marcel für die Lösung seiner Quests einen Abenteurer weiblichen Geschlechts wählte und somit von Beginn an Mitglied im Tempel der Freya war...

Das Abenteuer begann am Eingangstor von Mitteldorf. Nach ein paar Schritten traf ich auf einen Mann, der mir riet, alle Nachrichten meines lieben Cousins in den einzelnen Tavernen zu studieren. Auf dem Weg zu den Kneipen (B1 – B8) raffte ich alle herumliegenden Gegenstände zusammen und erledigte schon mal ein paar kleinere Jobs (z.B. Gegenstand X von Taverne A zu Taverne B bringen). Nachdem ich alle Mitteilungen des Cousins gelesen hatte, trugen mich meine Füße zurück zum Anfang und von dort aus weiter zum Zollhaus (S5). Hier erfuhr ich, daß ich wohl oder übel in vier Tempeln oder Gilden Mitglied werden müsse, um meine Aufgabe zu erfüllen. Also auf in die Rüstkammer (S1). Dort stöberte ich im ersten Stock die „Handschuhe der Kraft“ und in der Wachstube (L13) die „Siebenmeilenstiefel“ auf. Sobald ich ein bißchen Geld in der Tasche hatte, schaute ich bei der Krieger- oder Söldnergilde (G3, G4) vorbei und ließ mich dort ausbilden. Falls Euch das nötige Kleingeld dazu noch fehlt, seid Ihr einstweilen auch mit den obengenannten beiden magischen Gegenständen sehr gut bedient. Nach dieser „Vorarbeit“ konnte ich mich getrost den Aufträgen in den einzelnen Gilden widmen.

Der Tempel der Freya (T3):

Mein erster Auftrag bestand darin, die heilige Schrift aus der Schreibstube (L33) zu holen – also hastete ich in den ersten Stock. In einem der Räume dort befand sich auch tatsächlich die heilige Schrift, in einem anderen das Buch der Beschwörung! Hütet Euch übrigens davor, die Beschwörungsschwarte gleich zu benutzen – im Moment dürft Ihr sie höchstens lesen! Die Beschaffung der heiligen Schrift brachte mir in einer Gilde eine kleine Beförderung und damit auch den Türöffner-Spell ein. Im Museum (L42) knackte ich mit Hilfe meines neuen Zaubers die Tür zum verschlossenen Teil des Museums und stahl den herumstehenden Götzen. Danach machte ich mich auf, die geheimen Gänge unter dem Tempel zu erkunden. Im Tempel entdeckte ich schon bald eine Treppe, die nach unten führte. Unten angekommen, durchforschte ich die dunklen Gewölbe nach vier Spruchrollen. Als ich diese schließlich sicher in meinen Taschen verstaut hatte, stieg ich wieder aus dem düsteren Dungeon empor und eilte beschwingt zum Schrein (L26). Die Priesterin dort gab mir im Tausch gegen die Rollen eine Tasche, die ich im Tempel abgeben sollte. Zuvor mußte ich jedoch das Lebenselixier finden. Ich wanderte deswegen gleich mal zur Hexengrube (L41), in der eine Schriftrolle mit einem Rätsel lag. Damit machte ich mich in die Höhle unter dem Vestibül auf (L47). Gleich am Eingang konnte ich ein weiteres Schriftstück einheimsen, bevor ich in nördlicher Richtung einen großen Raum betrat. In der östlichen Wand war eine Tür eingemauert. Ich riß sie auf und schleuderte die zweite Schriftrolle gegen die mittlere Steinsäule. Das Ergebnis erstaunte mich sehr: Die Steinsäule ver-

schwand und gab den Weg zu einem Altar frei. Darauf stand das gesuchte Lebenselixier. Mein fünfter Auftrag hieß mich einen Spion finden. Ich eilte zum Tempel, stieg in den ersten Stock und fragte die dort andächtig verweilenden Frauen über ihren Glauben aus. Eine von den scheinheiligen Ladys verplapperte sich jedoch leider dabei! Daraufhin schritt ich flinken Fußes zur Gilde der Loki-Bruderschaft (G2). In die oberen Gemächer gelangte ich durch meinen Türöffnerspruch. In einem dieser Räume traf ich einen Mann, der mir von einer Ohrtrompete im Hause Nixenruh (B7) berichtete. Nachdem ich mir dieses Instrument geschnappt hatte, ging ich erneut in den ersten Stock der Loki-Gilde und blies vor jeder Tür in die Trompete, um zu hören, was sich dahinter wohl abspielte. Nur bei einer Tür konnte ich ein Gespräch belauschen. Nachdem ich alles gehört hatte, betrat ich den Raum und fragte die Männer, wo sie denn wohnen würden. So erfuhr ich von einem Schreiber, der in einem Turmgemach (L50) hauste. In diesem Turmstübchen entdeckte ich schließlich eine Schriftrolle, die ich im Tempel abgab. Damit waren dort alle meine Aufgaben erledigt.

Gilde (Loge) der Asegeir (G1):

Als erstes mußte ich den Trank der Beurteilung besorgen. Ich ging deswegen in die Letzte Zuflucht (L9) und fand dort auf dem Hof einer der Häuser den Trank. Doch als ich diesen Ort wieder verlassen wollte, stellte ich fest, daß die Eingangstür plötzlich verschlossen und ich somit eingesperrt war. Da es schon ziemlich spät am Abend war, legte ich mich einfach ein paar Stündchen aufs Ohr. Als ich wieder erwachte, ließ sich die Tür zu meiner Verwunderung ohne Probleme öffnen. Ich spazierte nun zur Gilde und lieferte den Trank ab (solltet Ihr denselben Auftrag noch einmal bekommen, dann

nehmt den Trank kurz auf und legt ihn gleich wieder ab). Als nächstes sollte ich Forseti auftreiben und die Rolle der Wahrheit bringen. Dazu ging ich erst mal in den ersten Stock des Gerichtsgebäudes (L1). Dort stieß ich auf einen Mann, der mich an das Casino „Zum Kakerlakenreiter“ (B5) verwies. Im Casino hing an einem Brett eine wichtige Information, die ich las, um dann wieder ins Gericht zu gehen. Im Erdgeschoß entdeckte ich nach kurzer Suchaktion die Rolle der Wahrheit. Da ich jetzt die mystische Tafel aus dem Grab der Mumie stibitzen mußte, machte ich mich zum Höhleneingang 1 (s. Karte) auf. Ich öffnete mit dem zwischen den beiden Türen liegenden Schlüssel die rechte Tür und durchwanderte die Höhle bis zum ihrem Ende. Hier begegnete mir ein grünes Männchen, mit dem ich mich ein paar Takte unterhielt. Danach konnte ich die Pyramide vom Stein schnappen, damit zur Diebesgilde (G5) laufen und sie dort abgeben.

Die nächsten 24 Stunden verbrachte ich mit Schlafen und fand zu meiner Verwunderung am folgenden Tag auf dem linken Tisch in der Diebesgilde eine weitere Pyramide. Ich stopfte schnell beide Pyramiden in die Tasche und hastete zum Grab der Mumie. Dort legte ich sie auf die Steine, woraufhin sich die Tür öffnete. Jetzt konnte ich mir in aller Ruhe die mystische Tafel unter den Nagel reißen. Als nächstes lief ich zur Bootswerft (L52) und in den Schiffszubehör-Laden „Seile & Taue“ (L29), um einen Pecheimer zu erstehen. Danach schlich ich mich mit Hilfe des Türöffnerspruchs in den ersten Stock der Loki-Gilde (G2). Ich benutzte den Eimer am Allerheiligsten der Gilde und nahm es anschließend mit. Den Eimer gab ich am Tempel ab und erhielt daraufhin meine nächste Order: Berühre den heiligen Kelch! Dazu begab ich mich in den ersten Stock des Tempels, wandte mich nach links, nahm die Lampe

und benutzte sie gleich. Dann rannte ich schnell zur Galerie (L6) und killte die dort lebende Fledermaus mit meinem Messer. Die Überreste des Flattermanns steckte ich ein und benutzte erneut die Lampe. Mein Weg führte mich nun nach Nirvollir (s. Karte: im Lagerhaus in den ersten Stock, dann hinunter zum Durchgang), wo ich den Federmaskadaver auf den Tisch bei der Bootswerft legte und durch die Tür das Monster (*Augen*) beobachtete. Zurück im Tempel, eilte ich ins erste Stockwerk, berührte den gelben Kelch, lief hinunter, gab die Lampe ab und hatte es endlich geschafft.

Söldnergilde (G4):

Ab ins Rekrutierungsbüro (L27). Dort fand ich das verschwundene Geld und erledigte somit auch gleich meinen ersten Auftrag. Als nächstes sollte ich das Auge des Surt besorgen. Also ging ich in den Tempel des Odin (T2), wo mir ein ziemlich schräger Typ erzählte, daß besagtes Auge in der Taverne Heidekrug (B4) liege. Auf zum Heidekrug und das Auge geschnappt (sollte der Laden gerade geschlossen sein, müßt ihr halt ein bißchen warten). Mein dritter Auftrag war nichts für Leute mit schwachen Nerven: Mir wurde befohlen, den Verräter Eivak umzubringen! Ich hastete, mir meiner schweren Aufgabe wohl bewußt, erst mal ins Gericht (L1) und dort weiter nach unten. Im Kellergewölbe unter dem Gericht hausten viele Goblins, die ich alle nach ihrem Namen fragte. Einer von ihnen antwortete mir „Eivak“ und bekam kurz darauf mein Schwert zu spüren. Als Beweis für meinen Erfolg brachte ich der Gilde den Helm des Verräters. Es wurde Zeit für eine neue Waffe, also schaute ich mal wieder in der Rüstkammer (S1) vorbei und suchte mir eine schöne Armbrust aus. Wieder in der Söldnergilde, entdeckte ich am Boden eine weiße Feder. Ich nahm sie, eilte zur Kriegergilde, verschaffte mir mit meinem Türöffnerzauber Zugang zum

ersten Stock und legte die Feder im Wachraum auf den Tisch. Jetzt mußte ich nur noch zur Söldnergilde traben, die Armbrust abgeben, und die Sache war ebenfalls gegessen. Als letztes wurde mir aufgetragen, die Moral der Kämpfer zu stärken. Deswegen ging ich von den Arrestzellen (P4) runter in die Unterwelt. Hier öffnete ich die Türen mit den herumliegenden Schlüsseln und pirschte mich am Ende des langen Ganges an den Drachen ran. Mit ein paar gezielten Schwertstreichen hieb ich dem Lindwurm den Kopf ab, nahm ihn, öffnete damit die hintere Türe und ergriff das dahinterliegende Banner. Ich brachte es zur Gilde und wurde in allen Ehren aufgenommen.

Tempel des Set (T1):

Auftrag Nummer eins: Die heilige Kugel wiederbeschaffen! Beim Juwelier (L34) durchstöberte ich daraufhin den Keller und wurde schließlich sogar doppelt fündig! Neben der verschollenen Kugel spürte ich außerdem eine Sphäre auf, die mir später große Dienste erwies. Freilich waren die Jungs von der Gilde mit der Kugel noch nicht zufrieden – jetzt mußte auch die heilige Flasche wieder her! Ich marschierte zur Balsamierstube (L38), fand eine Schriftrolle, öffnete die verriegelte Tür mittels Spruch und schnappte mir im Zimmer dahinter die heilige Flasche. Auftrag 3: Ab zum Höhleneingang und hinein. Ich durchkimmte den gesamten Dungeon nach einer Brutkammer, deren Tür ich letztendlich nur mit einem Zauberspruch aufbekam. Im Inneren der Kammer sah ich vier Eier, die ich mit je einem Flammenblitz zum Bersten brachte. Drei der Eier bargen ein Babymonster, eines jedoch enthielt einen Edelstein, den ich gleich darauf in den Tempel brachte. Mein nächster Auftrag drehte sich um den Amboß der Macht. Ich nahm im Tempel den Schlüssel vom Tisch, wanderte zum Walkürenweg (L46) und stieg dort in die Höhle hinab. Die ver-

schlossene Tür ließ sich mit dem Schlüssel entriegeln. Ein paar Schritte weiter stand ich plötzlich mitten in Walhalla. Der gesuchte Amboß war schnell entdeckt – leider war das Teil etwas zu schwer für mich. Doch im Raum dahinter stieß ich zu meinem Glück auf eine Spruchrolle, nach deren Studium ich den gewichtigen Brocken ohne große Probleme tragen konnte. Nachdem ich ihn im Tempel abgeliefert hatte, wies man mir den nächsten Auftrag zu: Ich sollte die Schwanzzassel einer Lamia besorgen. Gesägt, getan! Als erstes stopfte ich mir die Taschen prall voll mit unbrauchbaren Gegenständen. Danach stieg ich hinab in die Höhle und tastete mich nach Nordosten vor. In der letzten Ecke des Gewölbes traf ich schließlich auf eine *braune* (!) Lamia (alle anderen sind uninteressant). Da das Biest äußerst gefährlich war, schleuderte ich ihr alle meine unwichtigen Sachen entgegen. Geschwächt, wie sie nun war, konnte ich sie mit wenigen Schwerthieben erlegen und mir ihre Rassel aneignen.

Tempel des Odin (T2):

Hier mußte ich gleich zu Beginn Hagin, den Raben, finden, der sich, wie sich schnell herausstellte, im ersten Stockwerk des Gladsheimers (L32) versteckt hielt. Mein zweiter Auftrag bestand in der Beschaffung eines Astralobiums. Das Ding fand sich letztendlich im Observatorium (L40), aus dem ich jedoch nur wieder herauskam, indem ich einen Gegenstand auf dem Tisch zurückließ. Danach spazierte ich ins Labyrinth, auf der Suche nach einer Landkarte. In einem Raum, der hinter einer verschlossenen Tür lag, wurde ich fündig. Nachdem ich die Karte im Tempel abgegeben hatte, trug man mir auf, das Auge des Zyklopen aufzuspielen. Meine Ermittlungen ergaben, daß sich unter dem Schloßverlies ein Zykloppenstall befand. Also machte ich mich auf zum Höhleneingang 3 (s. Karte), kletterte hinunter und am nördlichen Ausgang

wieder hinauf. Ein weiterer unterirdischer Gang führte mich sodann zu besagtem Stall. Im Westen betrat ich einen großen Raum, in dem ein Bär mit einem Schlüssel umhertrottete. Ja schlach mich tot, wenn das mal nicht der Huddeltuddelknuddelbär sein tut, dachte ich bei mir – na ja, er war's dann ja auch...

Leider wollte Meister Petz den Schlüssel nicht freiwillig rausrücken, deswegen mußte ich das zottelige Vieh in viele kleine unansehnliche Teile zerlegen – tja, schade eigentlich! Im Osten begegneten mir in einem großen Raum viele Zyklopen. Noch bevor die einäugigen Monster „heidewitzka“ sagen konnten, zog ich einem von ihnen mein Schwert über die Rübe und nahm mir seine Seh-Murmel. Wieder im Tempel, gab ich das Auge ab und erhielt dafür den Auftrag, eine Schriftrolle zu klauen. Ich marschierte also in den Tempel des Ägir (T4) und bat darum, aufgenommen zu werden. Da diese Typen jedoch nichts mit mir zu tun haben wollten, mußte ich mich nach einer anderen Möglichkeit umsehen, um in die heiligen Hallen des Tempels zu gelangen. Zu meinem Glück stieß ich in einem Winkel des Tempels auf einen dubiosen Mann, der mir gegen einen geringen finanziellen Obelisk Tür und Tor öffnete. Mit der frisch geklauten Schriftrolle des Ran ging's dann zurück.

Die Loki-Bruderschaft (G2):

Erster Auftrag: Den Ring des Andvari besorgen. So ging ich in die Kneipe „Zum Schlangenkopf“ (B8), informierte mich am Schwarzen Brett, eilte weiter zur Pfandleihe (S10) und erstand dort den Ring. Zweiter Auftrag: Hypnosekraut beschaffen. Nachdem ich in einer Taverne mal wieder eifrig die Neuigkeiten am Schwarzen Brett studiert hatte, führte mich mein Schicksal zum Hort der Verlorenen (H1). Dort klärte mich die Floristin (*nur am Tag*) darüber auf, daß dieses spezielle Kraut ausschließlich in der

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - **Überleben!**



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!
MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21

LÖSUNG

LEGENDS OF VALOUR

Grotte (L36) wachse. In der Tropfsteinhöhle angekommen, entdeckte ich das Kraut rechts unter einem Schwert. Dritter Auftrag: Das Siegel von Farley herbeschaffen. Erneut marschierte ich in die Grotte, bog links in den langen Gang ab und trabte weiter, bis ich an einer Tür einen Mann sah. Ihn und alle Leute, die ich noch etwas weiter oben traf, fragte ich nach dem Siegel und erfuhr so, daß das verschollene Ding im Schloßkerker (P2) herumliegt. Ich ging ohne Zögern diesem Hinweis nach und fand auch tatsächlich im ersten Stock des Kerkers das gesuchte Siegel auf dem Tisch liegen. Vierter Auftrag: Gambantein besorgen. Ich plauderte mit ein paar Leuten, die mir von Hermods Zauberstab vorschwärmten. Dieser Stab sollte logischerweise in Hermods Palast (L48) zu finden sein. Dort angekommen, entdeckte ich eine Schriftrolle, die mich vor Fallgruben warnte. Auf folgendem Weg erreichte ich sicher mein Ziel:

1. Großer Raum gleich nach rechts bis zur Wand.
2. Weiter bis zur Mitte, dann ganz nach links bis zur Wand.
3. Nach oben.
4. Nach rechts bis zum Artefakt auf dem Tisch.

Hier grabschte ich mir den Stab und eilte den gleichen Weg zurück. Fünfter Auftrag: Schriftrolle aus Lokis Allerheiligstem entwenden und den Inhalt lesen. Ich betrat also in Lokis Gilde (G2) den ersten Stock und schnappte mir aus dem Allerheiligsten die Schriftrolle. Sechster Auftrag: Aus dem Theater (L51) den Hexenkessel beschaffen. Leichter gesagt als getan, denn das gute Stück war brennend heiß. Also machte ich mich auf die Socken und holte mir ein paar Infos von den Leuten, die in den drei Türmen (Nordost-Turm L16, Südwest-Turm L31, Glockenturm L43)

von Mitteldorf hausten. Zusammen mit den Hinweisen, die ich aus dem Casino (B5) hatte, wußte ich jetzt, wie ich an ein paar feuerfeste Handschuhe kommen konnte: Aus den Höhlen unter den drei Türmen besorgte ich Stein, Feuer sowie Wasser und ließ mir daraus den benötigten Händeschutz anfertigen.

Diebesgilde (G5):

Es galt, aus der Haupthalle des Sei-Tempels (T1) den Opferstock zu entwenden – kein großes Problem. Als zweites sollte ich den Behörden die Tagessteuern klauen. Dazu schlenderte ich zunächst in irgendeine Taverne und machte mich am Schwarzen Brett schlau. Danach ging's in den Trollsalon (B2), wo ich einen Steuereintreiber, den ich bis zum Finanzamt (L37) beschattete, traf. Im Finanzamt staubte ich dann mit langen Fingern die Kohle ab und machte mich an meinen nächsten Auftrag: Im Architektenhaus (L44) schlich ich mich in den ersten Stock und stahl, flink wie ein Wiesel, die Baupläne, die neben dem Kerzenständer lagen. Um den Tatort schnell wieder zu verlassen, hechtete ich durchs Fenster und rannte in einem Affenzahn weg. Jetzt mußte ich Granfell im „Zum Gehenkten“ (B3) treffen (bitte bis Mitternacht warten). Dieser berichtete von einer Schriftrolle, die im Trollsalon (B2) zu finden sei. Also ging ich zum Salon, las die Rolle und marschierte schließlich auf den Hof des Schloßverlisses. Die Urne, die auf dem Tisch in der Mitte stand, nahm ich, stellte sie in der Arena (s. Karte) auf den Tisch, eilte zum Gehenkten und holte mir dort das Gütesiegel ab – das war's. Wieder im „Zum Gehenkten“, begegnete ich Würger Blutaxt, der eine höchst interessante Karte besaß! Ich klaute sie ihm einfach und folgte dem

auf der Karte verzeichneten Weg zum Eingang der verbotenen Stadt (Höhleneingang 4). In der Stadt fand ich in der Halle der Steine einen Edelsteinfels, den ich selbstmurmelnd in meiner Tasche verschwinden ließ. Im Shok erstand ich danach ein Visum, das mir den Weg aus der Stadt wies: Im Westen, hinter dem einzigen Baum der verbotenen Stadt, ist ein Fenster – der Ausgang!

Die Kriegergilde (G3):

Meine erste Aufgabe bestand darin, einen Bronzehelm aus der Rüstkammer (S1) zu schaffen. Am Schwarzen Brett der Rüstkammer sprang mir sofort eine Information über die Frachtmeisterei (L21) ins müde Auge. Dort angekommen, wurde ich im ersten Stock fündig. Im Anschluß daran stattete ich dem Casino (B5) einen kleinen Besuch ab. Nachdem ich mich ein paar Takte mit einem Krieger namens Orlak unterhalten hatte, erzählte mir dieser etwas von irgendwelchem Diebesgut. In einem Haus in der südöstlichen Ecke der Stadt fand ich auch tatsächlich besagte Beute. Ich gab das Zeug in der Gilde ab und erhielt meinen nächsten Auftrag: die Beschaffung eines Gegengifts. Im Institut für Zoolatrie (L25) entdeckte ich auf einem Tisch im Erdgeschoß einen Stein und eine Spruchrolle. Ich steckte beides ein und betrat die Höhle auf dem Hof hinter dem Institut. Hier hingen jede Menge Fledermäuse an der Decke! Ich griff nach meinem Stein, warf ihn und erlegte zu meinem Erstaunen auch glatt so ein Vieh! Dieses brachte ich der Frau im Institut. Als Gegenleistung erhielt ich das Gegengift.

An den Schwarzen Brettern aller Tavernen der Stadt war nun der nächste Kampftermin angeschlagen. Zum richtigen Zeitpunkt fand ich mich also im Söldnergefängnis (P3) ein und stieg hinunter in die Höhle. Unten warteten bereits meine Gegner! Nach drei siegreichen Kämpfen verlieh man mir eine Auszeichnung, die

ich voller Stolz in der Gilde herumzeigte. In meinem fünften Auftrag sollte ich einer Medusa den Kopf abschlagen und diesen zur Gilde bringen. Ich machte mich auf zum südöstlichen Haus der Asegi-Gilde (G1) und kletterte von dort in eine Höhle. In ihrem Inneren fand ich eine Axt, die sich bestens eignete, um die Medusa zu enthaupten. Natürlich schaute ich dem Schlangenköpfchen dabei nicht in die Augen, denn wie allgemein bekannt, läßt der Blick einer Medusa alles zu Stein werden, was ihn erwidert. Die abgehackte Rübe läßt sich außerdem nicht mit bloßen Händen transportieren. Deswegen schnappte ich mir einen Sack, der in einem Höhlenteil unweit der Medusa lag, und stopfte den Kopf hinein. Jetzt ließ sich meine Jagdbeute sicher zur Gilde transportieren.

Das Finale:

Sobald man in einer Gilde den höchsten Level erreicht hat, öffnet sich eine vormals fest verschlossene Tür und gibt den Weg zu einem Schädel frei. Da ich in vier Gilden den obersten Rang erhalten hatte, besaß ich somit vier dieser Schädel. Weiterhin befanden sich das Buch der Beschwörung – aus der Schreibstube (L33) –, die Sphäre, die ich aus der Höhle unter dem Juwelier (L34) hatte, sowie ein Amulett, das unter dem zoologischen Institut (L25) zu finden war, in meinem Besitz. Bevor ich mich nun in den Käfig des Humanus Reptilus wagen konnte, besorgte ich mir noch schnell bei einem Händler eine Uhr. Dann war es soweit: Ich betrat den Käfig, folgte dem dahinterliegenden Gang und arbeitete mich unterirdisch über die Gruft und die königliche Krypta zur inneren Gruft vor. Dort angekommen, blickte ich in meine Sphäre und platzierte die Schädel so, wie ich es in ihr sah: Schädel des Westens im Westen, Schädel des Nordens im Norden, usw. Um Mitternacht hängte ich mir das Amulett um den Hals und

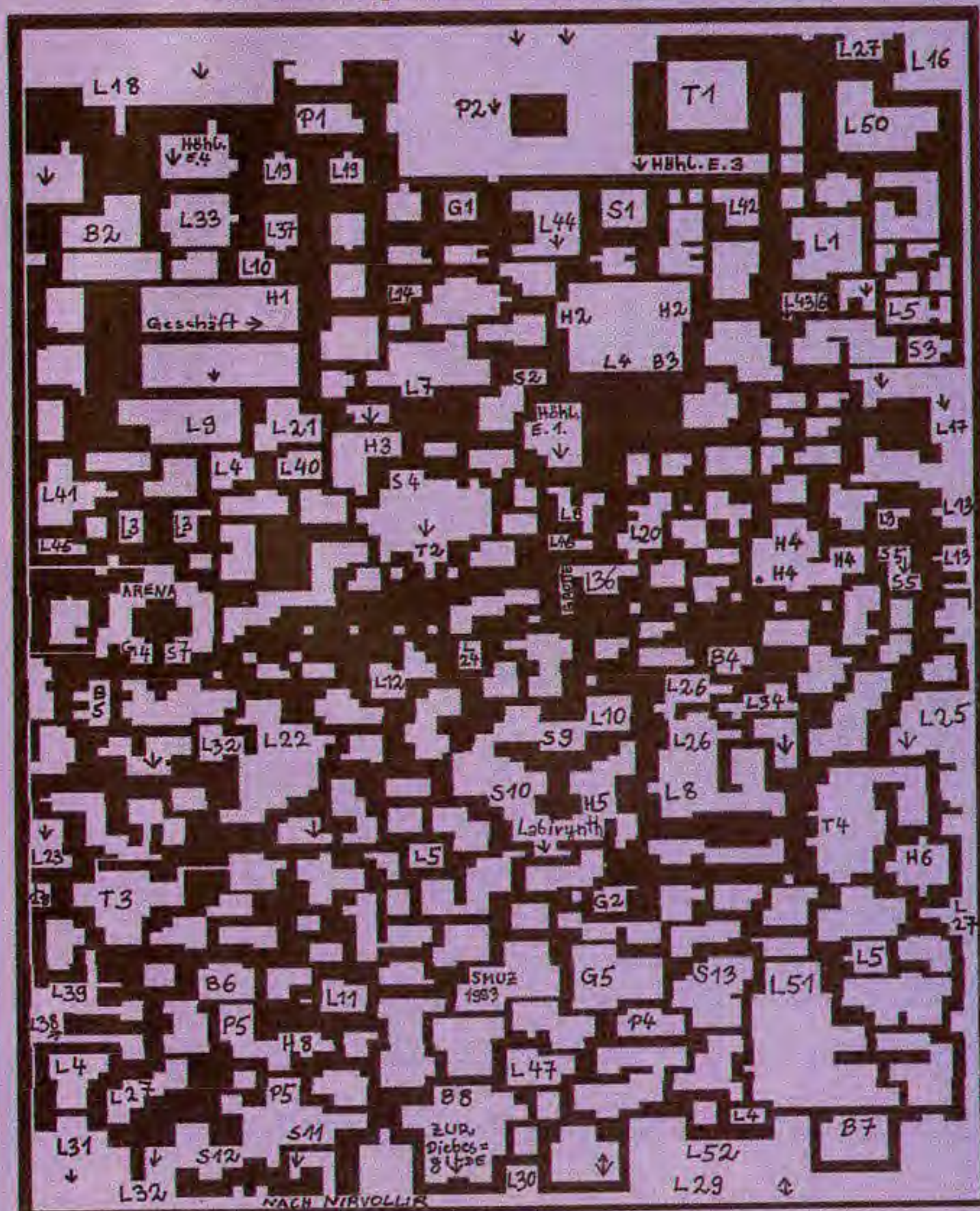
sprach die Beschwörungsformel aus dem Buch der Beschwörung. Ein Dämon erschien und befahl mir, den

König aufzusuchen. Dieser war allerdings in der Unterwelt zu finden! Also eilte ich durch die Katakomben im

Südwestturm (L31) des Schlosses der Unterwelt entgegen und traf tatsächlich nach kurzer Suche auf den

Herrscher. Was weiter geschah, wird bereits in Liedern zu meinen Ehren besungen und gepriesen...

Mitteldorf (schwarz = Straßen / weiß = Gebäude)



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Bei Frank Schreiber scheint es sich um einen fanatischen **Traps 'n' Treasures**-Zocker zu handeln, denn neben den nun folgenden Tips und Karten hat er uns sogar ein Video-Band zukommen lassen, auf dem in einem dreieinhalbstündigen Joystick-Marathon der komplette (!) Befreiungszug des Piratenhäuptlings Flynn zu sehen ist – zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage und fragen Ihren Arzt oder Apotheker...

Die Schatzkarten vervollständigen die bereits in der Oktoberausgabe abgedruckten Karten und bedürfen wohl keiner Erläuterung. Widmen wir uns also gleich einigen problematischen Szenen des Spiels:

Level 2, „Die Schädelgrube“: Um die richtige Reihenfolge der Knöpfe herauszufinden, muß folgendes Rätsel gelöst werden: „Am 3. März entzweiten sich einst zwei einsame Zwillinge und wurden nie mehr gesehen.“ Daraus ergibt sich die Knopf-Kombination (von links nach rechts) 3, 3, 2, 1, 2, 1, 2.

Level 3, „Der Tempel“: In der Kammer der Versuchung kann Jeremy, nachdem sich das Fallgitter hinter ihm geschlossen hat, zwischen vier Türen wählen – die meiste Kohle steckt hinter der zweiten Tür von links! Geldgierige sollten, des schnöden Mammons wegen, auch mal in der Krokodilgrube vorbeischaun. Um „Serpia“ zu besiegen, muß Jeremy in der Quelle des Lebens den linken Opferkelch mopsen und ihn bei Montekas Opferaltar mittels Leertaste gegen das dort liegende Pulversäckchen mit der Aufschrift „Aipres“ (lest es mal verkehrt herum) austauschen. Wer es nicht schafft, an Tamran, dem Wächter der heiligen Stätte, vorbeizukommen, sollte es mal mit der Kombination 1, 2, 3, 1, 2, 3 (Knöpfe von links nach rechts gezählt) versuchen; die Tränen des unbe-

siegbaren Wachmannes werden daraufhin versiegen. Führt, sobald Ihr den Eingang zum Labyrinth erreicht habt, Euren Piraten durch den Gang der Tränen hinter Tür A (siehe Karte). Nach einiger Zeit werdet Ihr vier Türen erreichen – benutzt ausschließlich Nummer 3!

Kämpft Euch jetzt bis zu den nächsten vier Türen durch, schnappt Euch die Leckereien hinter der ersten Tür, und statet sodann Serpia, die hinter Tür 2 zu finden ist, einen kurzen, aber tödlichen Besuch ab.

Nachdem Ihr die Schuppen-Tante mit dem Pulversäckchen vom Monteka-Altar zur Hölle geschickt habt, schnappt Ihr Euch den Schlangenring und wandert zurück bis zum Eingang des Labyrinths. Betretet jetzt den Gang der Wahrheit (Tür B). Die Knöpfe hier symbolisieren Toga, Monteka, Lann und Kwan. Aus der Rangordnung der Gottheiten ergibt sich die Button-Kombination 2, 1, 4, 3 (von links nach rechts). Wie Jeremy, erneut an vier Türen angekommen, zu verfahren hat, zeigt die nächste Skizze.

Nachdem unser Flynn den gelben Schlüssel eingesackt hat, folgt er den Gängen hinter Tür 2, erreicht über Tür C wieder den Eingang zum Labyrinth und befreit den Gefangenen. Die Tür D führt zur Ruhestätte Tamboras. Der gelbe Schlüssel öffnet die Tür zur Grabkammer, der Schlangenring die Steintür. Hinter letzterer befinden sich die Hebel, um die Schleuse zu öffnen. In der Schleusenstiege trifft Ihr auf drei Schalter sowie drei Knöpfe.

Habt Ihr die Schleusenstiege passiert, müßt Ihr zwei Holzkisten sowie zwei Schalter entdecken. Schiebt, um an den rechten Hebel heranzureichen, eine der Kisten darunter und

betätigt diesen – keinesfalls den linken Hebel ziehen!!!

Level 4, „Die Piratenfestung“: In den Katakomben werden zwei Besatzungsmitglieder festgehalten. Da hier unten alles so ziemlich gleich aussieht, kann man sich leicht bärenmäßig verlaufen und stundenlang in der Gegend umherirren. Mit den folgenden Karten dürft Ihr die beiden Gefangenen jedoch recht schnell finden.

Eine Wald..., äh, Weltmeisterschaft ohne Pokal ist wie ein Amiga ohne Joker – absolut undenkbar! Deswegen hat sich Lars Knüppelholz mit seinem **Soccer Kid** auf die Stollen gemacht, um die Bruchstücke der bedeutendsten Fußballtrophäe der Welt wiederzubeschaffen. Seine Erfahrungen sollen nun alle anderen Fußballfans davor bewahren, noch vor dem Schlußpfiff eine rote Karte zu bekommen.

Zum Aufwärmen erst mal ein paar Hinweise allgemeiner Art: Neben den Spieler-Karten, die ja nötig sind, um die Pokalteile einzuheimsen, solltet Ihr auch allen anderen herumliegenden Kram einsacken, denn nach jeweils 100.000 Punkten gibt's ein Extraleben. Und nehmt Euch vor allem vor den Vögeln in acht! Ballert sie in jedem Fall ab, vorzugsweise mit einem gekonnten Trick-Kick, um mehr Punkte dafür zu kassieren.

So, jetzt aber mal raus auf den grünen Acker der Fußballer-ehre:

Welt 1:

Home Town: Soccer Kid muß lediglich ein paar Radfahrer, Skateboardakrobaten und Bauarbeitern mit dem runden Leder die Kauleiste ausschlagen. **English Countryside:** Achtet auf die kleinen Löcher in der Wiese – dort finden sich oft Karten und Punkte. Denkt, bevor Ihr eine Brücke überquert, daran, die Fische umzunieten, andernfalls geht's Euch

schneller als erwünscht an den Kragen.

London Teil 1: An der Baustelle gibt's ein Extraleben einzusammeln. Klettert, sobald Ihr die U-Bahn erreicht, die Plattformen ganz nach oben und wartet dort auf einen sich horizontal bewegenden Lift – dieser kutschiert Euch geradewegs zu einer versteckten Fußball-Karte!

London Teil 2: In der U-Bahn wartet ein Zusatzleben auf Euch. Laßt die Ratten nicht allzu nah an Euch herankommen, sondern putzt sie frühzeitig vom Screen, sonst werden diese Biester schnell zur unangenehmen Plage.

Endgegner: Stellt Euch links an den Rand, wartet, bis sich Gareth auf Euch zubewegt, und schießt dann auf ihn, was die Socke hält. Ihr werdet dabei zwar viel Energie verlieren, jedoch mit dem Leben davonkommen.

Welt 2:

The Ruins Teil 1: Gib Geistern keine Chance! Wer sie nämlich nicht sofort vernichtet, wird sie nicht wieder los. Erreicht Ihr einen Durchgang, der mit einer schweren Eisenkugel versperrt ist, müßt Ihr am Ende des Tunnels nach oben springen und weiter nach links laufen. Als Belohnung erhaltet Ihr ein Extraleben.

The Ruins Teil 2: Sobald Ihr Euch auf einer der Plattformen bewegt, achtet besonders darauf, nicht abzustürzen, sonst landet Ihr früher als geplant auf der Reservebank!

Venice: Haltet nach Steinen Ausschau, die einen kleinen Sprung aufweisen. Seid Ihr fündig geworden, so postiert Euren Kid davor, geht in die Hocke und betätigt den Feuerknopf – schwupps, befindet Ihr Euch im nächsten Raum. Vor der Überquerung von Gewässern solltet Ihr sicherheitshalber wieder für eine „fischfreie“ Zone sorgen. Als besonders hinterlistig haben sich die Motorradfahrer erwiesen. Sie hilf-

fen über Euch drüber, um dann überraschend von hinten anzugreifen.

Riviera: Habt ein Auge auf die Muscheln! Am besten, Ihr zerstört sie gleich. Klettert auf jedes Haus – außer einigen Punkten lassen sich hier auch oft ein paar Karten aufstöbern.

Endgegner: Sobald Pavarelli die ersten Noten von sich gibt, flüchtet Ihr auf die andere Seite. Nachdem der dickliche Tenor zu Euch heruntergefahren ist, könnt Ihr ihm ein paar mit der Pille verpassen, bevor Ihr über ihn drüberhüpft und zur anderen Seite spurtet. Pavarelli wird jetzt versuchen, Euch ins Elektrokabel zu pusten – also flink den Joystick ganz in seine Richtung gedrückt und abgewartet, bis dem Sängerknaben die Luft ausgeht. Danach könnt Ihr dem Schreihals getrost wieder ein paar vor den Latz knallen. Sollte er noch nicht genug haben, wiederholt Ihr das Ganze.

Welt 3:

The Freezing Forest: Vorsicht – herabfallende Eiszapfen! Die niedlichen Eichhörnchen werden mit zwei Schüssen ins Jenseits befördert. Da man einige Gruben nicht vollständig auf dem Screen sieht, empfiehlt es sich, vor den Erdlöchern in die Hocke zu gehen. Dadurch wird mehr „Loch“ sichtbar, und man ist gegen böse Überraschungen gefeit. Einige Räume lassen sich durch die herumstehenden Sprengstoffkisten freilegen – einfach auf die Kiste hüpfen, und schon knallt's!

Battleship: Red, der Seemann, verträgt ganze vier Ballattacken. Die Schwertfische sollten hingegen keine Probleme bereiten.

Red Square: Unter leicht gesprungenen Steinen verbirgt sich so mancher Geheimgang! Wer bei den Ballons nach rechts springt, kann ein Extraleben sowie eine Fußballkarte einsacken. Am Panzer ange-

langt, klettert Ihr auf diesen hinauf und arbeitet Euch über die Ballons weiter nach links vor. Dort erwartet Euch abermals ein zusätzliches Leben. Kurz vor dem Ausgang versteckt sich in einem Geheimgang ein weiteres Extraleben.

Endgegner: Hüpf zwei mal über den Kerl drüber. Laßt Soccer Kid danach in der Mitte des Screens in die Hocke gehen – der Gegner wird mit einem Salto über ihn hinwegfliegen. Anschließend etwas nach rechts, bis der fiese Akrobat am Seil hängt, dann wieder schnell ein Stückchen nach links. Zwischendrin immer wieder mal ein, zwei Bälle auf den Kontrahenten feuern.

Welt 4:

The Countryside Teil 1: Holt die Libellen vom Himmel, oder sie werden Euch auf ewige Zeit verfolgen. Nehmt Euch vor dem Gärtner in acht! Attackiert ihn aus genügend großer Distanz, sonst habt Ihr schnell eines seiner Arbeitsgeräte in der Rübe stecken. Wie in England liegen hier einige Bonuspunkte und Karten in kleinen Erdlöchern versteckt.

The Countryside Teil 2: Wenn Ihr zufällig vor einer Grube ohne Wasser steht, könnt Ihr Euch unbesorgt hineinfallen lassen – Ihr landet in einem Geheimgang! In der Mitte eines japanischen Eigenheimes führt Euch ein weiterer geheimer Gang zu ein paar nützlichen Utensilien und einem Extraleben.

The Train: Absolvier diesen Level mit größter Vorsicht – wer vom Zug fällt, löst ein Ticket zur Hölle. In den Kohlehaufen hausen Maulwürfe. Wartet, bis diese Gesellen gerade mal abgetaucht sind, und sprintet dann zur anderen Seite. Ach ja, und geht in die Hocke, sobald das Achtungzeichen erscheint, andernfalls gibt's was vor die Denkmurmeln.

The Factory: Der Professor knallt Euch

mit Vorliebe brennbare Flüssigkeiten vor die Füße – also Obacht! „Augen auf“ heißt die Devise auch bei den Stampfern, denn sonst kann Euer Held bald in einem Briefumschlag nächtigen.

Endgegner: Springt, sobald Euch der fette Sumo-Ringer auf die Pelle rückt, über ihn drüber. Laßt sich unser Dickerchen auf den Boden fallen, müßt Ihr zusätzlich den Gegenständen ausweichen, die es durch die Erschütterung von der Decke klopft.

Welt 5:

The Wild West: Die herumrollenden Büschel lassen sich leider nicht vom Screen putzen – nur Drüberhüpfen bewahrt Euch vor Energieverlust. Kleine Risse im Erdreich deuten übrigens mal wieder auf versteckte Tunnelgänge hin.

Babe-Watch Beach: Die lästigen Muscheln grundsätzlich erledigen! Für die Beachbälle gilt die gleiche Taktik wie für die Büschel im Wilden Westen: Hüpfen! Die letzte Brücke führt über einen ausgetrockneten Fluß. Steigt hinunter in das Flußbett, eilt ein Stück nach rechts, springt nach oben und hastet noch ein paar Schritte weiter nach rechts – Ihr werdet die letzte Fußballer-Karte finden.

The City: Vorsicht, die Bauarbeiter werfen gerne mit Steinen! Einige Röhren sind mit einer Absperrung versehen. Klettert dort hinein – es warten einige Leckerli auf Euch.

Endgegner: Stellt Euch auf die gegenüberliegende Seite von Chuck dem Football-Spieler, und verpaßt ihm ein paar ordentliche Dinger. Sobald Chuck seinen Football auf der Tasche zieht, müßt Ihr mit Kid zur Bildschirmmitte eilen und sofort in Hockstellung gehen. Ist Chucks Ei über Euren Kopf hinweggerauscht, sprintet Ihr zur anderen Seite und wiederholt die Prozedur.

Außerirdischer: Am besten, Ihr postiert Soccer Kid in der Mitte des Screens. Denn

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

A320 USA Edition	DA 86,-	Hired Guns	DA 61,-
Ambermoon	DV 75,-	Int. Golf Open A1200	DV 63.50
Anstoss	DV 66,-	Ishar 2	DV 54,-
Anstoss A1200	DV 66,-	James Pond 2 A1200	DA 50,-
Bobs Bad Day	DA 55,-	Kings of Adventure	DV 68.50
Body Blows	DA 49,-	Lionheart	DA 58,-
Burntime	DV 69,-	Lords of Power	DA 72,-
Burntime A1200	DV 69,-	Lost Vikings	DV 68.50
Combat Air Patrol	DA 61,-	Lothar Matthäus	DV 63.50
Das Schwarze Auge	DV 72,-	Morph	DA 51,-
Dogfight	DA 66,-	Nick Faldo Golf	DA 82.50
Dune 2	DV 55,-	Nicki Boom 2	DV 63,-
Eishockey Manager	DV 72,-	One Step Beyond	DA 39,-
Elite 2	DA 53,-	Overdrive	DA 49,-
Fantastic Worlds	DA 75,-	Oxyd incl. Buch	DV 59,-
Flaahback	DV 63,-	Prinball Fantasies	DA 57,-
Global Gladiators	DA 49,-	Prime Mover	DA 55,-
Goal (Kick Off 3)	DV 54,-	Reach for the Skies	DA 54,-
Gunship 2000	DA 65,-	Sensible Soccer 92/93	DA 51,-
Hannibal	DV 67,-	Shadow Worlds	DA 51,-

Silly Putty	DA 51,-
Soccer Kid	DV 55,-
Space Legends	DA 68.50
Strategy Masters	DA 69,-
Streetfighter 2	DA 59,-
Syndicate	DV 62,-
Transarctica	DV 51,-
Transarctica A1200	DV 51,-
Trolls	DA 46,-
Walker (Paygnosis)	DA 58,-
Waxworks	DA 59,-
Whales Voyage	DA 63,-
Woodys World	DA 51,-
WWF 2 Europ. Ramp	DA 51,-
Yol Joel	DA 56,-
Zool für A1200	DA 51,-

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	7.30
3,5" externes Laufwerk	125,-
512 KB für A500	53,-
1 MB für A600 intern	99,-
1 MB für A500 plus	79,-
2 MB für A500 intern	229,-
400 dpi Mouse	45,-
Superbase 4 deutsch	369,-
TruePaint	DA 179,-
Pelican Press	DV 109,-
Directory Opus V 4.11	DV 119,-
Final Copy II	DV 222,-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139,-
X-Copy & Tools (NEU!!!)	DV 74,-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten

ESSER - SOFT KÖLN

Goldfasanenweg 14

50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00 - OPS DM 15,00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00
Bei Software ab DM 350,- Bestellanweisung: Versandkostenfrei (nur inländ.)
Telefonkatalog (bei Maximalrechnung) liefert
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17

Telefax : 0221 / 58 49 46

BTX : ESSER#SOFT

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

so könnt Ihr den Schüssen des Aliens nach links ausweichen und, sobald die Hand angeht, dieser durch einen Luftsprung entkommen.

Will man im Motorsport auch nur einen Auspufftopf gewinnen, sollte man schon vor dem Rennen jeden Grashalm des Parcours auswendig kennen. Dank Martin Richters Streckenkarten erhalten nun auch alle **Overdrive**-Fahrer die Möglichkeit, sich bereits vor dem Startschuß mit jeder Kurve und Turbostelle vertraut zu machen! Na, dann mal Achs- und Rahmenbruch...

Dank Gino und Andreas aus Hoitlingen dürfte auch in der verwüsteten Zukunft von **Burntime** die Versorgung Eurer Leute sichergestellt sein.

LEGENDE:

- A Madenvorkommen
- B Rattenvorkommen
- C Schlangenvorkommen
- D Fleischvorkommen

Kommandant Nils Fahlbusch steuert in **Elite 2** mit seinem mächtigen Frachtschiff neuen Handelsmissionen entgegen. Seine ersten Erfahrungen gibt er selbstverständlich nur an Euch elitäre Joker-Leser weiter!

Ein großes Problem ist wohl für jeden Joystick-vernarren Elite-Kämpfer die Zielerfassung in den Weltraumschlachten. Da diese nur mit der Maus möglich ist, kommt man um ein ständiges Wechseln zwischen Maus und Joystick nicht herum. Doch mit einem kleinen Trick ist die Sache nur halb so nervig: Das Ziel mit Joystick auf den Frontschirm bringen, danach ESC drücken. Jetzt in aller Ruhe das Ziel erfassen und mit ESC + F1 die Zeit starten. Da wir schon mal beim Thema Kämpfen sind, bleiben wir auch gleich dabei:

Im Fight grundsätzlich die Motoren ausschalten. Will man effizient ausweichen, genügt es nicht, wild mit dem Stick herumzufummeln – damit sich das Schiff in eine andere Richtung bewegt, muß man im Weltraum zusätzlich Schub geben! Zur leichteren Zielerfassung empfiehlt es sich, die Beschriftung mittels F10 einzublenden. Feindliche Raketen lassen sich abhängen, indem man Dauerschub gibt, bis der Sprit der verfolgenden Missiles ausgeht (sie erscheinen dann auf dem Scanner weiß). Und noch ein kleiner Hinweis zum Computer: Im Gegensatz zur alten Elite-Version weicht der neue Rechner fast nie einer Kollision aus!

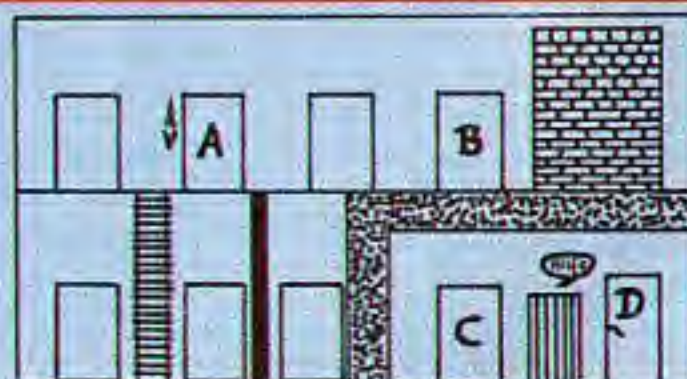
Wer viel Geld verdienen will, muß sich als Schmuggler verdingen. Einige Güter sind nur in bestimmten Systemen verboten. Dieser Umstand läßt sich leicht ausnützen: Man sucht sich zwei Sternensysteme. In dem einen sollte z.B. der Handel mit Tierhäuten illegal, dafür aber Waffenhandel legal sein; im anderen muß es sich umgekehrt verhalten (Waffen verboten; Tierhäute erlaubt). Ein solches Paar wären z.B. Ross 154 und Formalhaut [-1,0]. Zwischen diesen beiden Systemen läßt sich ein relativ gefahrloser Schmuggel aufziehen und dabei pro Tonne Ware über 1.000 Credits Gewinn erzielen. Die gelegentlichen Strafen von max. 2.500 Credits fallen da nicht mehr sonderlich ins Gewicht. Solange man sich keine Megausrüstung leisten kann, empfiehlt es sich übrigens, bei der Cobra MK III zu bleiben, jedoch ist für weniger betuchte Weltraumhändler auch eine Viper nicht zu verachten!

Wie erkennt man, ob die Elite-II-Version, die man gerade kaufen möchte, in Ordnung ist oder nicht? Ganz einfach –

man wählt Lave als Startpunkt, tauscht seine Cobra MK III sofort in einen Gecko ein und montiert einen fetteren Laser (z.B. 1-MW-Strahlen) nach hinten. Jetzt nur noch starten und nach rückwärts feuern. Zentriert der Strahl schön brav im Fadenkreuz, ist alles in Ordnung, wandern zwei Strahlen x-förmig über den Screen und zielen höchstens aufs Vakuum, ist die Version kaputt...

TRAPS 'N' TREASURES

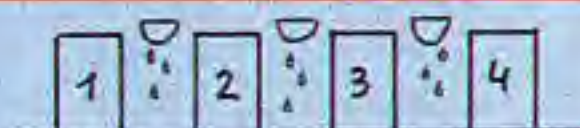
SKIZZEN



EINGANG ZUM LABYRINTH



- 1 nicht benutzen
- 2 Standort Jeremy
- 3 hier durch gehen – bis zu den nächsten 4 Türen
- 4 nicht benutzen



- 1 Geld und Vitamine; unbewacht
- 2 Serpia + Schlangeneuring
- 3 Standort Jeremy
- 4 nicht benutzen

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Level 3, zweite Schatzkammer



Legende

- Durchgang zu Philip Thule und dem Kompass / Ausgang zum nächsten Level
- Leiter
- Schatztruhe
- Schatzkammer

Level 4, erste Schatzkammer

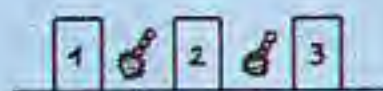


Legende

- Stufe
- Schalter "Faßkiste"
- Durchgang nach unten
- Schatzkammer

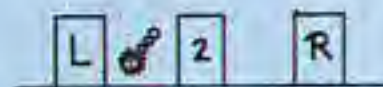
KATAKOMBEN

GLOCKENTURM / KATAKOMBEN



- 1 hier steht Jeremy, wenn er vom Glockenturm kommt
- 2 hier durch zu den Katakomben
- 3 hier steht Jeremy, wenn er vom Hintereingang zu den Katakomben kommt

= kreisende Morgensterne



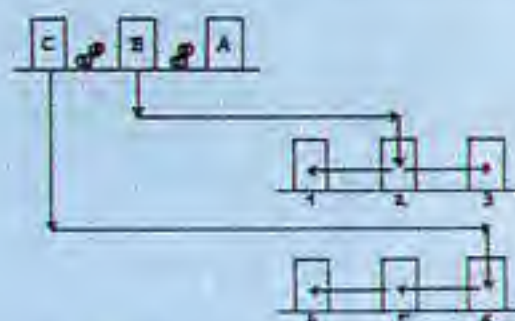
- 2 Eingang zu den Katakomben; Standort Jeremy

L = linke Tür

R = rechte Tür

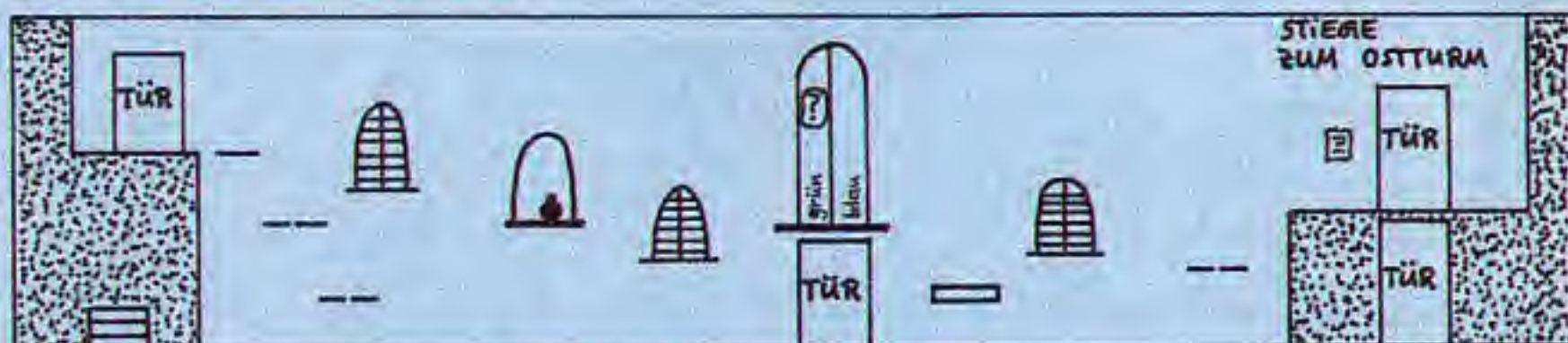
Flaschenfang - die kleinen Räume

= zwei kreisende Schlüssel zwischen den 3 Türen



- A Standort Jeremy
- B Durchgang zu Tür 2
- C Durchgang zu Tür 3
- 1 Shop
- 2 Durchgang zu Tür 2
- 3 Kleider
- 4 grüner Schlüssel
- 5 Knöpfe für Hintereingang: 2 = rechts, 3 = links, 2 = die Mitte
- 6 Durchgang zu Tür 1

Level 4, zweite Schatzkammer



Legende

- Schatztruhe
- Energie
- Schatzkammer
- Fenster
- Stufe

Eiskalte Softwarehits!

Nur ausgewählte Qualitätssoftware mit deutschen Anleitungen (entweder auf Diskette oder als ausführliches Handbuch!). Alle Programme sind problemlos lauffähig auf allen AMIGA (auch auf 600er bzw. 1200er AMIGA!!!). Bei der Auswahl der Software haben wir insbesondere auf einsteigergerichte Bedienung geachtet. Bestellen Sie einfach per Telefon, Telefax oder Brief! Testen Sie unsere Qualität!

Ihr Arktis-Softwareteam

ARKTIS



ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24
48720 Rosendahl
Telefon 02547-1303
Telefax 02547-1353

Versandkosten:
Nachnahme DM 9,- (leider kein Ausland)
Vorkasse DM 5,- (Ausland DM 15,-)

Wolf-COPY

Das perfekte Kopierprogramm für Ihre Sicherheitskopien. "Wolf Copy" wurde speziell für Einsteiger entwickelt, die Probleme beim Diskettenduplizieren haben. Somit ist die Bedienung kinderleicht und übersichtlich (einfach Disk einlegen und loskopieren!). Blitzschnell macht "Wolf-COPY" gleichzeitig bis zu 3 Kopien. Der perfekte Tip für alle problematischen Anwender!

Garantiert sicher!



Nr. 1

Vokabeltrainer

Der perfekte Trainer für das Erlernen englischer Vokabeln. Der bereits vorhandene Grundwortschatz kann beliebig erweitert werden. Wahlweise fragt das Programm den kompletten Wortschatz oder gezielt die Worte ab, die öfters falsch geschrieben wurden. Am Ende eines jeden Testes erfolgt eine exakte Auswertung. So macht das Lernen von Vokabeln wieder Spaß!



Nr. 2

Joker Poker

Perfekte Umsetzung des bekannten Pokerspielautomaten. Die perfekte Mischung aus Kartenspiel und Geldspielautomat. Der Tip für lange Winterabende!



Nr. 3

Think!

Das irre Spiel für Gehirnverbieger! Steuern Sie Ihre kleine Mumi durch Labyrinth mit immer kniffligeren Aufgaben. Digitaler Soundtrack! Butterweiches Scrolling! Das Original!



Nr. 4

Textverarbeitung

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!



Nr. 5

Astronomie

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternenhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder lassen sich ebenso anzeigen wie Planeten oder Nebel. Natürlich sind Wetterbedingungen, Standorte oder Beobachtungszeit ebenso frei einstellbar wie die Wahl des Sichtwinkels. Inkl. Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomieliers. Originalversion!



Nr. 6

AIRPORT

Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen! Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!



Nr. 7

Etiketten Profi

Bedruckt Etiketten in beliebiger Größe (z.B. Disketten-Label, Gefrieretiketten, etc.)! Dabei werden ohne Probleme auch mehrbahnige Etiketten oder die verschiedensten Formate verarbeitet. Sämtliche Voreinstellungen lassen sich vom Programm abspeichern, so daß sie jederzeit auf Knopfdruck wieder verfügbar sind. Saubere Beschriftungen sind somit ein Kinderspiel!



Nr. 8

Dungeon Flipper

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 hübschen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! Aktion total!



Nr. 9

Eishockey

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, Schlägereien, Turniere, etc.



Nr. 10

Schach

Sehr spielstarkes Schachprogramm mit guter Darstellung der einzelnen Figuren. Wählbare Spielstufen für Einsteiger und Profis. Züge lassen sich jederzeit nachvollziehen bzw. ausgeben. Auf der Diskette befindet sich außerdem noch eine Schachuhr, die für eigene Partien am Brett benutzt werden kann. Der Tip für alle Schachfreunde.



Nr. 11

Das Erbe II

Das neue spannende Spiel vom Bundesumweltamt mit toller Grafik. Wieder einmal müssen Sie eine Aufgabe möglichst umweltfreundlich bewältigen.



Nr. 12

Power Packer 2.3

Mit diesem Packer können Sie Platz auf Ihren Disketten schaffen. Bis zu 50% werden Ihre Programme komprimiert. Natürlich lassen diese sich auch anschließend problemlos starten. Die Bedienung ist so einfach, das selbst Einsteiger das Programm mühelos bedienen können (per Mausclick). Dieses Superprogramm spart Ihnen eine Menge Disketten! Der ultimative Tip für jeden Anwender!



Nr. 13

Minigolf

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!



Nr. 14

Raum & Design

Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosen, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum platzieren.



Nr. 15

TIPS & TRICKS

OVERDRIVE-STRECKEN

OVERDRIVE

STRECKE 1



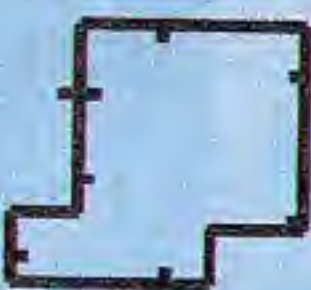
OVERDRIVE

STRECKE 1



OVERDRIVE

STRECKE 1



OVERDRIVE

STRECKE 1



OVERDRIVE

STRECKE 1



GRANDPRIX CIRCUIT

STRECKE 2



ICE CIRCUIT

STRECKE 2



CITY CIRCUIT

STRECKE 2



SAND CIRCUIT

STRECKE 2



4 8 4 CIRCUIT

STRECKE 2



STRECKE 3



STRECKE 3



STRECKE 3



STRECKE 3



STRECKE 3



STRECKE 4



STRECKE 4



STRECKE 4



STRECKE 4



STRECKE 4



— = START
• = TURBO

©BY M.I.T

TIPS & TRICKS

BURNTIME-TABELLE

BURNTIME								
Orte	Vorkommen	Wasser	Hunde	Mutanten	Söldner	Techniker	Ärzte	Verseuchung
Raststätte	-	Quelle 5TR	10	1	2			
Haevens Gale (Stadt)	Gasthaus	Bar	1		13	5	2	
Snake Hills	A,B,C	Quelle 6TR	2	1	2			
Outback	A	Quelle 7TR			1	1		
Right End	A,B,C,D	Quelle 6TR	2	1	3	1	1	
Sherwood	A,B,C,D	Quelle 7TR	4		3			
Eagles Nest	A,B,C	Quelle 4TR			2			
Raffinerie	-	-		3	2	1	1	Radioaktiv 60 REM
Hard Mens Dead	A,B	Quelle 4TR		2	2	1		
One Mens Heaven	A,B,C	Quelle 1TR		6		1	1	
Anil	A,B	Quelle 3TR	1		2		1	
Acid Town (Stadt)	Gasthaus	Bar			10	4	2	
Paradise Camp	A,B,C,D	Quelle 7TR	3		2		1	
MAX Canyon	A,B	Quelle 3TR	3	1				
Nameless Town	A,B,C	Quelle 6TR	5		8		1	
Dogshit City	A,B	Quelle 4TR	5		2	1	1	
Big Hole	A,B,C	Quelle 10TR		1	2			
Gold Town	A,B,C	Quelle 5TR	5		3		1	
Devil Rock	A,B	Quelle 1TR	1		2	1		
Antella (Stadt)	Gasthaus	Bar	1		10	5	1	
Nirvana	A,B,C,D	Quelle 8TR	2			1		
Fabrik	-	-		6				Giftgas
Left End	A,B,C,D	Quelle 7TR		2	3			
Nakkara	A,B,C	Quelle 1TR		2				
Kloster	A,B,C	Quelle 6TR	3		4			
Höhlen	A,B,C	Quelle 6TR		3				
Numea	A,B	Quelle 6TR		1				Giftgas
Dead Wood	A,B,C,D	Quelle 6TR	4					
Nob Hill	A,B,C	Quelle 5TR		3				Radioaktiv 60 REM
New Sandez (Stadt)	Gasthaus	Bar			15	5	1	
Sana	A,B	Quelle 5TR				2	1	
Muarab	A,B	Quelle 6TR	3	1	2		1	
Stove Vent	A,B,C,D	Quelle 7TR	1	2	2	1		
Lost Hope (Stadt)	Gasthaus	Bar	3		15	5	3	
Bärwalde	A,B,C,D	Quelle 5TR	4		3			
Death Town	A	Quelle 4TR		5	2			Giftgas
Desert Point	A,B	Quelle 1TR	3	2				

Alle Tips auf einen Blick

[illegible]

1,000 Meilen a. d. Meeres	L	Curse of Exhuma	(L) P	Fatal Heritage	L	King's Quest 1	L	Mythic Warriors	A	Red Baron	A	Star Flight 1	L	A
13 Attack Submarine	A	Curse of the Aztec Bonds	L	Fatal Fantasy Legend	A	King's Quest 2	L	Monkey Island 1	(L) P	Red Lightning	L	Star Flight 2	L	A
14 Quest	(L) P	Ulogger of Ammon Ru	(L) P	Fire Brigade	L	King's Quest 3	L	Monkey Island 2	L	Red Storm Rising	A	Star Trek - 25th Anniversary	(L) P	A
15 Abandoned Planet	L	Dark Hall	(L) P	Fish	L	King's Quest 4	L	Northern 6	A	Remegade Legion Interceptor	A	Star Trek 5	L	A
16 Lib Sound/Karte	A	Day of the Eagle	L	Fortress of Disaster	A	King's Quest 5	(L) P	Navy Seal	A	Rex Robster	(L) P	Starship	A	A
17 Journey of Link	L	Death Knights of Kryos	L	Freddy Phobos	(L) P	King's Quest 6	L	Phantom	L	Rings of Medusa	(L) P	Starship 2	A	A
18 Battle Ranges	A	Deathlord	P	Futuro Wars	(L) P	Kingdoms of England	A	New Zealand Story	A	Rise of the Dragon	A	Steel Thunder	A	A
19 One in the Dark	(L) P	Defender 3: Am. Civ. War	L	Goldragon's Domain	(L) P	Knights of Legend	L	Quack	L	Roadster 2000	A	Stellar Crusade	A	A
20 Science Reality - City	L	Defender 4: City	A	Gateway to the Sea Front	L	Kult	(L) P	Prisoner Battles	A	Robber	L	Storm Across Europe	A	A
21 Science Reality - Dune	L	Drift Yo	L	Gate	A	Limbo's Way to Westville	A	Penzo Strain	A	Romani	(L) P	Sword of Aragon	(L) P	A
22 Science Guardians of Eden	(L) P	Drift Yo 2	L	Gateway 1985	A	Last Ninja	A	Power The	L	Shade	A	Sword of Vermillion	A	A
23 Science of Blood	L	Drift Yo 3	L	Getrichung	A	Last Ninja 2	L	Personal Nightmares	L	Shade 2	A	Tangled Tales	A	A
24 Science of Power 1990 Ed.	A	Drift Yo 4	L	Getrichung 2	L	Legacy of the Ancients	L	Phantom 2	L	Savage Empire The	A	Tarpsworld	L	A
25 Science of the Cosmic Forge	(L) P	Drift Yo 5	L	Gold Rush	L	Legend of Black/Over	A	Phantom Star 1	L	Savior of the Silver Moon	A	Ultimate 1	L	A
26 Science of the Tale 1	L	Dragon Wars	L	Guilt of Thieves	L	Legend of Faerghal	L	Phantom Star 2	A	Savior of the World (Paro.)	A	Ultimate 2	L	A
27 Science of the Tale 2	L	Dragon's Breath	L	Genie	A	Legend of Kyrandia	(L) P	Pirates	L	Savior of the World (Paro.)	A	Ultimate 3	L	A
28 Science of the Tale 3	L	Dragon's Lair	L	Genie of China	(L) P	Legend of Kyrandia 2	L	Pirates 2	L	Sex, Nukes, and Space	L	Ultimate 4	L	A
29 Science of the Tale 4	L	Dragon's Lair 2	L	Genie of China 2	(L) P	Legend of Kyrandia 3	L	Pirates 3	L	Shadow Summer	L	Ultimate 5	L	A
30 Science of the Tale 5	L	Dragon's Lair 3	L	Genie of China 3	(L) P	Legend of Kyrandia 4	L	Pirates 4	L	Shadow of the Beast	(L) P	Ultimate 6	L	A
31 Science of the Tale 6	L	Dragon's Lair 4	L	Genie of China 4	(L) P	Legend of Kyrandia 5	L	Pirates 5	L	Shadow of the Beast 2	(L) P	Ultimate 7	L	A
32 Science of the Tale 7	L	Dragon's Lair 5	L	Genie of China 5	(L) P	Legend of Kyrandia 6	L	Pirates 6	L	Shadow of the Beast 3	(L) P	Ultimate 8	L	A
33 Science of the Tale 8	L	Dragon's Lair 6	L	Genie of China 6	(L) P	Legend of Kyrandia 7	L	Pirates 7	L	Shadow of the Beast 4	(L) P	Ultimate 9	L	A
34 Science of the Tale 9	L	Dragon's Lair 7	L	Genie of China 7	(L) P	Legend of Kyrandia 8	L	Pirates 8	L	Shadow of the Beast 5	(L) P	Ultimate 10	L	A
35 Science of the Tale 10	L	Dragon's Lair 8	L	Genie of China 8	(L) P	Legend of Kyrandia 9	L	Pirates 9	L	Shadow of the Beast 6	(L) P	Ultimate 11	L	A
36 Science of the Tale 11	L	Dragon's Lair 9	L	Genie of China 9	(L) P	Legend of Kyrandia 10	L	Pirates 10	L	Shadow of the Beast 7	(L) P	Ultimate 12	L	A
37 Science of the Tale 12	L	Dragon's Lair 10	L	Genie of China 10	(L) P	Legend of Kyrandia 11	L	Pirates 11	L	Shadow of the Beast 8	(L) P	Ultimate 13	L	A
38 Science of the Tale 13	L	Dragon's Lair 11	L	Genie of China 11	(L) P	Legend of Kyrandia 12	L	Pirates 12	L	Shadow of the Beast 9	(L) P	Ultimate 14	L	A
39 Science of the Tale 14	L	Dragon's Lair 12	L	Genie of China 12	(L) P	Legend of Kyrandia 13	L	Pirates 13	L	Shadow of the Beast 10	(L) P	Ultimate 15	L	A
40 Science of the Tale 15	L	Dragon's Lair 13	L	Genie of China 13	(L) P	Legend of Kyrandia 14	L	Pirates 14	L	Shadow of the Beast 11	(L) P	Ultimate 16	L	A
41 Science of the Tale 16	L	Dragon's Lair 14	L	Genie of China 14	(L) P	Legend of Kyrandia 15	L	Pirates 15	L	Shadow of the Beast 12	(L) P	Ultimate 17	L	A
42 Science of the Tale 17	L	Dragon's Lair 15	L	Genie of China 15	(L) P	Legend of Kyrandia 16	L	Pirates 16	L	Shadow of the Beast 13	(L) P	Ultimate 18	L	A
43 Science of the Tale 18	L	Dragon's Lair 16	L	Genie of China 16	(L) P	Legend of Kyrandia 17	L	Pirates 17	L	Shadow of the Beast 14	(L) P	Ultimate 19	L	A
44 Science of the Tale 19	L	Dragon's Lair 17	L	Genie of China 17	(L) P	Legend of Kyrandia 18	L	Pirates 18	L	Shadow of the Beast 15	(L) P	Ultimate 20	L	A
45 Science of the Tale 20	L	Dragon's Lair 18	L	Genie of China 18	(L) P	Legend of Kyrandia								

4. SYNDICATE dV
5. EYE OF THE BEHOLDER 3 dV
6. X-WING dA
7. PINBALL DREAMS dA
8. MIGHT & MAGIC 5 dV
9. EISHOCKEY MANAGER dV
10. INDIANA JONES 4 dV

79.95	94.95
—	94.95
—	94.95
69.95	69.95
—	99.95
89.95	94.95
89.95	89.95

**ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!**

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

1667 IV	79.95	questor IV	84.95	a vain conviction set IV	49.95	old hockley DA	94.95	ANKÜNDIGUNGEN	SONDERANGEBOTE	IBM-PC SOUND
a train IV	99.95	legends of valour IV	89.95	a train IV	99.95	patience der IV	79.95	Der Erscheinungsort steht vor dem Namen	z.T. in englisch (US)	Original Sound Blaster von Creative Tech
abandoned places 2 IV	79.95	lemmings 2 DA	79.95	obsia in the dark IV	94.95	pietist dreams DA	69.95			cd-rom drive philips 205 PC 359.95
airbus a320 in action DA	99.95	lemmings DA	69.95	outback at sunset IV	99.95	pietist gold IV	109.95			cd-rom upgrade für 386+386 PC 599.95
ambusher DA	84.95	lighthouse DA	69.95	behemoth of kender IV	99.95	price of persia 2 DA	84.95			inland media sound 2000 DA PC 699.95
as 17 flying fortress DA	84.95	lost vikings IV	84.95	bestiality manager prof. 2.0 IV	79.95	privateer DA	99.95			inland sv1 bundle PC 999.95
battle Isle data disk 2 IV	54.95	luther methodus IV	79.95	burning coal IV	84.95	privateer speech pack DA	49.95			turtle beach multi sound PC 1599.95
battle zone data disk 2 IV	54.95	lulus compilation (1 2 3) DA	69.95	burntime IV	84.95	ribbed hyacinth deluge DA	94.95			sound blaster v.2.0 deluxe PC 149.95
battle zone (both file+data) IV	79.95	minotaur mission IV	89.95	civilization IV	99.95	schwarze cuge don IV	89.95			sound blaster cmx chips PC 49.95
battle zone 2	74.95	microscope grand pro 1.1 DA	84.95	cronache DA	59.95	seizable sonar DA	74.95			sound blaster pro deluxe PC 239.95
battlezone manager prof. 2.0 IV	79.95	might & magic 3 IV	79.95	croneche mission disk 1 IV	59.95	shadow of the zone IV	99.95			sound blaster cd-rom drive PC 579.95
campaign IV	74.95	monkey island 1 IV	79.95	dog fight DA	99.95	siest service 2 DA	84.95			soundblaster mid kit PC 94.95
cheat engine DA	64.95	monkey island 2 IV	79.95	dune 2 DA	79.95	sim life IV	94.95			sound blaster 16 cd-rom kit PC 1449.95
civilization IV	84.95	one step beyond DA	59.95	eibachy manager DA	94.95	sim the summer IV	99.95			sound blaster 16 basic PC 289.95
colossal chess v DA	49.95	gomez der IV	79.95	eye of the beholder 1 IV	79.95	space quest 5 IV	89.95			sound blaster 16 exp PC 459.95
combat signal IV	79.95	goblin fantasia DA	69.95	eye of the beholder 2 IV	84.95	star trek 25th anniversary IV	94.95			video blaster genlock-karte PC 639.95
compensation 2 DA	79.95	planes 1 DA	69.95	eye of the beholder 3 IV	94.95	streetfighter 2 DA	79.95			wave blaster PC 419.95
crashers 2 DA	69.95	race of 92 IV	74.95	1-15 strike eagle 3 DA	104.95	strike commander DA	99.95			
crash of anachronis IV	89.95	schwarze cuge 1 mit vers. IV	89.95	herra 3.0 (moder 5.01) DA	99.95	strike commander tact. op. 1 DA	49.95			
desert strike DA	79.95	shant parvin 2 nt.	84.95	fields of glory DA	109.95	strike speech pack DA	49.95			
dogfight IV	84.95	sim art IV	89.95	flodback IV	84.95	synthetic IV	94.95			
dune 2 DA	69.95	sim city de luxe DA	94.95	freddy phonics IV	94.95	toronto DA	94.95			
dune IV	79.95	sim city and poppies dk	79.95	history line IV	89.95	twilight 2000 IV	99.95			
dynablaster DA	79.95	sim north IV	89.95	indian issues 4 IV	89.95	ultima 7-dw schwarze gfrü IV	104.95			
eibachy manager IV	64.95	sim sfs IV	94.95	isler 2 IV	79.95	ultima 7-tage 2 (4.5.6) DA	89.95			
eye of the beholder 1 IV	79.95	sixteen kid DA	79.95	jurassic park IV	84.95	ultima underworld 1 DA	89.95			
eye of the beholder 2 IV	84.95	space hawk DA	89.95	kings quest 6 IV	99.95	ultima underworld 2 DA	89.95			
115 strike eagle 2 DA	84.95	space legends IV	84.95	legend of kyralia IV	74.95	wall street manager DA	94.95			
flodback IV	69.95	speedball 2 DA	74.95	lemmings 2 - the tubes IV	89.95	wing comm. 2 spec. op. 1 DA	49.95			
goal IV	69.95	streetfighter 2 DA	79.95	links golf 386 DA	99.95	wing comm. 2 speech disk DA	49.95			
goblin 2 IV	79.95	synthetic IV	79.95	list files sherlock holmes IV	94.95	wing commander 1 classic DA	59.95			
gunguis 2000 DA	89.95	tranzitron DA	69.95	lost in time IV	99.95	wing commander 1 deluxe DA	104.95			
hamball DA	84.95	ultima 6 classic DA	49.95	lost vikings IV	94.95	wing commander 2 IV	94.95			
hamball DA	79.95	warlocks IV	74.95	lotus the ultimate challenge DA	79.95	wing commander academy DA	84.95			
history line 1914/1918 IV	89.95	ween IV	79.95	monia interiors 2 IV	99.95	würm 7 чудовищ 6. say. IV	99.95			
indiana jones 3 adventure IV	67.95	whales voyage IV	74.95	micropro II grand pro DA	99.95	x-wing DA	74.95			
indiana jones 4 IV	89.95	wing commander 1 IV	89.95	might & magic 3 IV	89.95	x-wing mission disk IV	49.95			
klon 2 IV	69.95	zirk mit klacken IV	69.95	monkey	89.95	x-wing upgrade kit DA	49.95			
klon 2 IV	69.95							Softwaretest schafft Sicherheit!		
klon 2 IV	69.95							Für 5,- DM profall überprüfen wir Ihre		
klon 2 IV	69.95							Software vor dem Versand auf Laufzeitfehler		
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									
klon 2 IV	69.95									

Wir bitten um bloßes Erreichen des Geschäftsziels. Der Kunde soll wissen, dass wir die Qualität der Arbeit und die Pünktlichkeit der Lieferung garantieren. Mit der Bestellung der Waren wird die Verantwortung für die Qualität der Arbeit und die Pünktlichkeit der Lieferung auf den Kunden übertragen.

F-117A



STEALTH FIGHTER 2.0

Nach einer fast zweijährigen Konvertierungsphase kommt nun die große Überraschung aus dem MicroProse-Hangar gerollt: Eine Umsetzung des Mega-Flugis, die das PC-Original tatsächlich noch überflügelt!

dellos, und der explosive Begleitkrach kommt auch ganz ordentlich aus dem Lautsprecher. Aber der wahre Knaller ist die wesentlich detailreicher gewordene Grafik: Vor allem nachts wirkt die Optik realistischer als alles, was diesbezüglich bisher am Monitor zu sehen war! Stellt man den De-



Chronologisch gesehen, ist F-117A der Nachfolger zu „F-19 Stealth Fighter“, von der Sache her handelt es sich eher um ein Quasi-Update. Wie beim Vorgänger kann man wieder zwischen zwei verschiedenen Varianten des Tarnkappenbombers wählen: einer „MicroProse-Version“, die auf den im Vorfeld gesammelten Informationen der Programmierer beruht, und dem dann tatsächlich von der U.S. Army eingesetzten Modell. Letzteres ist natürlich realistischer, der andere Entwurf läßt sich dafür besser bewaffnen.

Die neun Szenarios heißen Kuwait („Wüstensturm“), Mittlerer Osten, Persischer Golf, Libyen, Nordkorea, Vietnam, Zentraleuropa, Nordkap und Kuba im Jahre 1995. Zudem wurde der Missions-Generator für den Amiga extra nochmals aufgeböhrt und ermöglicht jetzt Tausende von Aufträgen, die unter Zuhilfenahme von 18 Waffen-Sorten absolviert werden – man kann das Feuerwerk dabei selbst zusammenstellen oder en bloc vom Programm übernehmen. All die Standard-Features wie Innen- und Außenansichten, Tag- und Nachteinsätze, Zeitraffer, Bordkamera, Ersatztank, Einsatzbesprechungen und abschließende Manöverkritik gibt's natürlich ebenfalls; dazu ein ganz neues, wiederum speziell für unsere „Freundin“: Neben dem Trainingsmodus und der „Resupply“-Option erleichtert nun eine Teleporter-Funktion unerfahrenen Piloten den Umgang mit den komplexen Feuervögeln.

Bei der Wertung kann man sich hier wirklich kurzfassen, denn F-117A dürfte derzeit schlicht die beste Flugsimulation für den Amiga sein. In Sachen Spieltiefe schlägt das Programm „Combat Air Patrol“ um Längen, die Steuerung (vorzugsweise per Stick, Maus, und Tasten gehen auch), funktioniert ta-



tailgrad ungefähr auf „F-19“-Niveau ein, bewegt sich die Grafik schon am 500er flüssig und flott – auf der allerhöchsten Detailstufe ruckelt sie dagegen selbst auf einem 1200er leicht, aber auch damit kann man leben. Zumal als zusätzliches Bonbon ein von knackiger Heavy Metal-Musik untermautes Intro geliefert wird.

So weit, so hervorragend, bloß hat F-117A gegenüber dem Vorflieger halt letztlich nicht sooo wahnsinnig viel Neues zu bieten. Eine Umtauschaktion für „F-19“-Besitzer wäre sicher die fairste Lösung gewesen, aber es hat wohl nicht sollen sein. Daher muß schon jeder selbst entscheiden, ob ihm der neue Renommier-Flugi am Amiga die Investition wert ist – enttäuschen wird das Spiel gewiß niemanden! (mm)



F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 (MICROPROSE)	
FLUGSIMULATION	
85%	„TOP!“
GRAFIK	81%
ANIMATION	80%
MUSIK	80%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	91%
VARIABLE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	ROSTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

**EIN STRATEGISCHER MEILENSTEIN
ROLLT AUF EUCH ZU!**



JOKER-VERLAG

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT

DM	8,50
ÖS	68,00
SFR	8,50
HFL	9,90
LIT	8.200
Sonderheft Nr. 5	

Nr. 5

STRATEGIE

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

**J
O
K
E
R

S
O
N
D
E
R
H
E
F
T

S
T
R
A
T
E
G
I
E**

**FÜR AMIGA, PC
ATARI ST UND C 64!**

STRATEGISCH...

**130 STRATEGICALS
IM TEST!**



BATTLE FLEET

zu gewinnen!



TAKTISCH...

**JEDE MENGE TIPS,
TRICKS UND
LÖSUNGEN!**



GUT!

**ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN,
PREVIEWS, NEWS,
INSIDER-INFOs UND
EXCLUSIV-FOTOS!**



**DAS UMFASSENDE GESAMTWERK
ZUR COMPUTER-STRATEGIE:
ZUM LESEN, SAMMELN
UND NACHSCHLAGEN**

JETZT NEU AM KIOSK!

Zunächst hat es nicht den Anschein, das Zamperl ist ein Köter wie du und ich. Okay, vielleicht etwas mehr wie du, denn der Vierbeiner stammt nicht von dieser Welt und kann daher neben laufen und springen in begrenztem Umfang auch schweben, zudem sind seine Wurfsterne in der ganzen Galaxis gefürchtet. Keine üblen Voraussetzungen also, um den Hundeplaneten K9 vor General von Ruffbone und seinen Invasoren zu schützen...

Der Schutz unseres Wachwaldis erstreckt sich auf fünf abschnittsweise unterteilte Knuddel-Landschaften, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten. Im Wald- und Wiesenbereich lauern arglistige Füchse, Raben und Maulwürfe auf Beute, anschließend geht's in die Stadt Dogsville, wo man boxwütige Boxer und heißblütige Terrier am Shuriken kauen läßt. Es folgen der Marsch über den Schrottplatz und ein Abstecher zum Mond, ehe es der Wauwau im Finale vor allem mit seinesgleichen zu tun bekommt – auf K9 fletschen patrouillierende Hundesoldaten die Beißer. So weit

WONDERDOG

Die Jungs von Core Design sind bekannt für kernige Plattform-Action mit originellen Helden, man denke nur an „Wolfchild“ oder „Chuck Rock“ – ob ihr hüpfender Hund nun wirklich ein Genre-Wunder ist?

schaft es freilich nur ein geübter Hundehalter, dank des variablen Abschlußwinkels trudeln die Sterne zunächst nämlich etwas unmotiviert Richtung Feind. Außerdem ist Wachsamkeit oberstes Gebot, denn das Böse hält sich oft und gerne hinter Bäumen oder sonstigem Landschaftsbeiwerk verborgen, so daß Windhunde vor dem Monitor leicht in ihr Verderben rennen. Abgesehen davon lohnen sich Exkurse ab-

seits des vorgegebenen Pfades, wo viele Geheimräume und sogar zwei versteckte Extra-Welten zu entdecken sind. Das klingt nach solider Plattform-Kost, und so ist es denn auch: Die Mittel- und Endgegner sind kaum als originell zu bezeichnen, an Sammelextras gibt's die üblichen Bonuspunkte und Schutzschilde. So manches wurde zudem beim hauseigenen Neandertaler „Chuck Rock“ abgekupfert,

etwa das Sprung-Sofa für Hüpfen in höhere Regionen. Andererseits ist damit auch das Gameplay von gewohnter Güte – die feindlichen Attacken sind fair ausgetüftelt, und nach zu vielen Rempeln muß man lediglich ein kurzes Stück weiter vorn neu starten. Ähnliches gilt für den bei Core Design stets hohen Technik-Standard mit feinstem Parallax-Scrolling in alle Himmelsrichtungen, schön bunt gezeichneten Hintergründen und witzigen Animationen der Sprites. Richtig spritzig ist die Begleitmusik ausgefallen, auf Sound-FX muß man jedoch verzichten. Verzichten muß man auch auf die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks, ansonsten klappt die Steuerung aber sehr ordentlich, und die Nachladezeiten fallen angenehm kurz aus.

Alles in allem bietet Wonderdog somit bodenständiges Entertainment, selbst wenn ihm das Zeug zum wahren Plattform-Star fehlt. Aber das Genre neu zu erfinden, ist heutzutage wohl selbst von einem Wunderhund etwas viel verlangt, oder? (rl)



WONDERDOG

(CORE DESIGN)

JUMP & FUN

75%

„WUFF“



GRAFIK	76%
ANIMATION	79%
MUSIK	83%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-PASSWÖRT.
DEUTSCH	ANLEITUNG

COMPUTER Vesalia


Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Autobahn A3 - Ausfahrt
Wesel / Bocholt
Fax: 02852/1802

Bestellannahme: 02852/91 40-10

Bestellannahme: 02852/91 40-11

Bestellannahme: 02852/91 40-14

Autorisiertes

 Commodore

AMIGA Service-Center

TIPS DES MONATS

CD 32-Console, 1 CD mit 2 Spielen	639,-
AMIGA 600 30 MB Harddisk	529,-
AMIGA 1200	599,-
AMIGA 2000 m. 2.0 u. 1.3 Rom	579,-
8/2 MB-RAM Box A 500 / A 500Plus	289,-
MINI-TOWER-Gehäuse	195,-
mit Netzteil, für A 500 und A 500 Plus	

AMIGA-Hardware

AMIGA 600 inkl. 2.0 u. 1.3 ROM	369,-
AMIGA 600 30 MB Harddisk	529,-
AMIGA 1200*	599,-
AMIGA 1200 30 MB Harddisk*	789,-
AMIGA 1200 120 MB Harddisk*	999,-
AMIGA 1200 170 MB Harddisk*	1098,-
AMIGA 1200 210 MB Harddisk*	1138,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,-
*Activity-Pack (DPAint IV, AmiWrite, N. Mansell)	149,-
AMIGA 2000 2.0 u. 1.3, 2 x 3.5" LW	679,-
AMIGA 2000 2 x 3.5" 2620/2 MB Turbokarte	799,-
AMIGA 2000 2091 - 52 MB SCSI	899,-
AMIGA 3000-25 52-MB-HD	1698,-
AMIGA 4000-30, 4 MB-120 MB	2298,-
AMIGA 4000-40, 6 MB-250 MB	3999,-
A 1942 Monitor für A 1200/A 4000	749,-
A 1940 Monitor für A 1200/A 4000	599,-
CD-32-Console 1 CD mit 2 Spielen	639,-
Commodore 1084S Stereo-Monitor	369,-
Commodore 1085S Stereo-Monitor	359,-
Mitsubishi EUM 1491	1289,-
IDEK MF 5017 17" Monitor A 1200 / 4000	1995,-
IDEK MF 5021 A 21" Monitor A 1200 / 4000	3320,-

AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB Ram-Karte A 500	49,-
1 MB WINNER-RAM A 500Plus	89,-
1 MB WINNER-RAM A 600	109,-
1,8 MB WINNER-RAM A 500	199,-
68020 Karte 1 MB 32 Bit-FastRam A 500	299,-
68030 Karte 1 MB 32 Bit-FastRam MMU A 500	499,-
8/0 MB WINNER-RAM-BOX A 500/500Plus	129,-
8/2 MB WINNER-RAM-BOX A 500/500Plus	289,-
8/2 MB RAM-Karte A 2000-intern	a. Anfrage
8/8 MB RAM-Karte A 2000-intern	a. Anfrage
8/2 MB RAM inkl. AT-Bus-Contr. A 2000	299,-

32 Bit-Fast-Ram Speichererweiterung A 1200-intern

Coprozessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr

1.0 MB 32-Bit Fast Ram mit Uhr	199,-
4.0 MB 32 Bit-F-Ram, Uhr, mit Copro.	499,-
8.0 MB 32 Bit-Fast Ram mit Uhr	a. Anfrage
A 1200 Turbosystem	a. Anfrage

AMIGA-Laufwerke

3.5" Promigos-Drive-extern abschaltbar, Kunststoffgehäuse	99,-
3.5" WINNER-Drive-extern 1 J. Garantie abschaltbar, Metallgehäuse	109,-
3.5" Laufwerk A 500-intern kompl. mit Auswurfkaste und Zubehör	99,-
3.5" DF0- oder DF1-Laufwerk A 2000-intern kompl. mit Einbauleitung und Zubehör	99,-

Nützliches Zubehör

AS 216-Kit, 5 Disk., WB 2.1 u. Handbücher	89,-
AS 216Plus-Kit, WB 2.1 dtsh. Handbücher mit 2.0 ROM u. A 500 / 2000 Umschaltplatine	139,-
AS 217 3.0 DOS- u. ARexx-Handb. HD-Install-Disk	49,-
1.3 ROM mit A 600 Umschaltplatine	49,-
1.3 ROM mit A 500 / 2000 Umschaltpl.	49,-
Elvira-1.3-ROM mit A 1200 Umschaltplatine	129,-
2.0 ROM mit A 500 / 2000 Umschaltpl.	49,-
MaxiKick-3.0 ROM m. A 500 / 2000 Umschaltpl.	99,-
autom. Umschaltpl. o. ROM für A 500 / A 2000	29,-
A 500 / A 500 Plus Mini-Tower mit Netzteil und Zubehör	195,-
A 500 Tastaturgehäuse für Mini-Tower	99,-
A 1200 Uhr-Modul inkl. Akku, steckbar	49,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler Bis 50 KHz, Anschluß für Microphon regelbar, Mit Software	89,-
WINNER-Midi-Plus, durchgef. Bus	69,-
Disketten-Box mit Schloß u. 100 x 3,5" Disketten	99,-
100 Stück 3,5" 2DD Disketten	89,-
WINNER-Maus Amiga 2 Jahre Garantie in gelb, blau, pink, grün	39,-
Sunnyline TL-Mouse/2 Amiga	49,-
Sunnyline Trackball-Amiga	69,-
AMIGA Handy-Scanner 400 DPI, inkl. Software	229,-
AMIGA Handy-Scanner, Interface durchgef. inkl. MIBGRAPH OCR- u. Touch-Up-Software	369,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox für alle Amiga's externe Box mit Kabel, für alle AMIGA's	39,-

CDTV und CD-32 Software

17 Bit Coll. 2 CD'S	99,-	Pandora's CD	29,-
Giga PD dtsh.	120,-	German Edition	80,-
Aminet	59,-	Demo Collection 2	59,-
Fred Fish 1 - 660	49,-	RA-Spiele-CD	35,-
Local	35,-	CDPD1 - 3	je 55,-
Lemmings	49,-	Xenon 2	99,-

CD-32 Software

Genesis	79,-	Treasures in the	
Surf Ninja	79,-	Silver Lake	79,-
Pinball Fantasies	79,-	Trolls	79,-
Winter Super Sports	79,-	Whales Voyage	79,-
Golden Collection	79,-	Zool	79,-

In Kürze lieferbar: Jurassic Park, James Pond 2, Dinosaur for Hire, Zool, Project X, Sleepwalker, QWAK, F17 Challenge und weitere ca. 50 CD's

Genlock, Digitizer usw.

Scan-Doubler A 4000	399,-
RGB-Splitter und Grabber	195,-
2 Geräte mit allem Zubehör, zur Videobearbeitung	

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str. 386
Tel.: 0203/495797

Nachnahme-Versand mit
Post oder UPS ab 10 DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel.: 03901/24130

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte=Made in Germany * 7 Jahre WINNER

Metal Law

In letzter Zeit hat uns das Disk-Magazin „Amiga Fun“ nicht gerade mit großer Soft zum kleinen Preis verwöhnt, doch die jüngste Ausgabe kehrt wieder zur guten Tradition zurück: Hier wartet prima Plattform-Action! Der Held ist eine Mischung aus Turrican und Robocop – der Phaser in der Hand und ein dicker Titanpanzer um die Brust sollen ihn bei einer Razzia im heruntergekommenen Neo York vor dem Größten schützen. Dieser Metall-Bulle patrouilliert nun stickgesteuert durch die mehrstöckigen, horizontal scrollenden Viertel der Stadt und hält sich nicht lange mit Verhaftungen auf; alles Gesindel, das ihm vor die Mündung läuft, findet sich alsbald in der Hölle wieder.

Bloß läßt sich nicht jeder Unhold so einfach zur Hölle pusteln, da gibt es u.a. feuer-speiende Drachen, hochgiftige Schlangen und wilde Mutanten, die nicht nur unbe-rechenbar schnell sind, sondern gar noch zurückschießen! Wer sein Energiekonto und damit seine drei Leben beisammenhalten will, sollte daher nach den überall in der City verstreut liegenden Energiekristallen Ausschau halten. Zudem gibt es Klunker mit Extra-Waffen, Bonuspunkten und sogar Extraleben. Da der Futuro-Cop mit einem Jetpack ausgerü-

stet ist, sind Extras in schwindelnden Höhen mit etwas Geschick genausowenig ein Problem wie tiefe Schluchten. Das Leveldesign ist also sehr schwer, aber auch sehr ordentlich geraten, obgleich es im Zweiermodus gelegentlich zu Ungereimtheiten kommen kann – etwa, indem Freund oder Feind unverrückbar hän-



genbleiben. Doch bei einem Preis unter 20 Mäusen ist so was verzeihlich, zumal die gut animierte Grafik, die stimmigen FX und vor allem die fetzige Begleitmusik von Chris Hülsbeck wieder versöhnlich stimmen. (ms)

METAL LAW

(CT VERLAG)

DISKETTEN-MAGAZIN

68%

„EISENHART“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	80%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	68%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 19,80

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	5 HIGHScores
DEUTSCH	KOMPLETT

DEEP CORE

Wäßrige Action

Weihnachten ist gut (fürs Geschäft), die Jungs von Ice sind gut – was also sollte an ihrem weihnachtlichen Actionspielchen schlecht sein? Nun, diese Unterwasserschlacht ist nun mal ein Schlag ins Wasser! Dabei hat man bei Ice das Intro noch eiskalt hingekriegt: Eine außerirdische Kapsel plumpst

in den indischen Ozean und dringt dort in eine Tiefsee-Forschungsstation ein. Also taucht der Spieler ab, um in drei paßwortgesicherten Levels nach dem Rechten zu sehen. Was er in der submarinen Kuppel findet, sind massenhaft ausgerastete Wachroboter und überdrehte Aliens, aber auch jede Menge herumliegende Waffen. Rennend und springend macht sich sein Alter ego nun daran, die Knallkörper aufzulesen, zudem hinterlassen geölte Feinde noch Schlüs-

sel, Energiepillen und vor allem Sauerstoff. Und Atemluft ist unter Wasser natürlich nicht ganz unwichtig; sollte die entsprechende Anzeige auf Null sinken, kann man sich von einem der vier Bildschirmleben verabschieden. Auch Lebensenergie ist wichtig, und an der knabbern wiederum die Gegner – leider kommt es hier aber oft vor, daß man den Feind terminiert, ehe er ganz im Bild ist, wodurch Pillen, Schlüssel und Sauerstoff erst gar nicht auftauchen. Läßt man die wild um sich ballenden Gegner hingen rankommen, stellt man schnell fest, daß die Decke für einen Ausweichsprung etwas zu niedrig geraten ist. Kurzum, das Gameplay ist alles andere als wasserdicht. Schade, denn die hübsche Grafik scrollt

anstandslos nach rechts bzw. links und hat einige nette Effekte zu bieten. Auch die Titelmelodie und die knackigen Sound-FX könnten überzeugen, bloß das eigentliche Spiel nicht – so unfair darf Balleraction einfach nicht sein! (rf)

DEEP CORE

(ICE)

JUMP & SHOOT

57%

„UNFAIR“



GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	64%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	54%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Ihr Amiga-PD-Partner

alle gängigen
Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei
-etikettiert

4 Katalogdisketten

mit ausführlichen
dt. Kurzbeschreibungen
aller Programme

10,-

Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei!)

von Sentinel Marke SONY

bis 99 St.	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St.	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St.	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen
298,-

400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 262.000 Farben
955,-

DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen
Abo-Service für alle
oder einzelne
PD-Serien.

Festplatten:

Oktagon 508 + GigaMem	288,-
Oktagon 508/120 MB	767,-
Oktagon 2008/120	759,-
AT-Bus 2008/120	598,-
160 MB für A1200	647,-
auch andere Größen lieferbar	

Amiga CD 32	699,-
A 1200	627,-
A1200/60 + 1942	1872,-
A 1200/160	1327,-
A 4000	ab 2277,-
A 4000/40/120	3899,-

Workbench 2.1
89,-
Upgrade Set

Techno Sound
Turbo II
159,-

TransDat
42,-
light

Fordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an
- Händleranfragen willkommen -

Ihr kompetenter
Ansprechpartner
im Herzen Bayerns

Speichererw.

512 KB/A500	
1 MB/A500 plus	59,-
1 MB/A600	99,-
1/9 MB/A1200	129,-
2/8 MB/A2000	299,-/867,-
	a. A.

Laufwerke:

3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	189,-
3,5" extern	149,-

Software:

True Paint (24Bit)	
Deluxe Paint IV AGA	197,-
TurboPrint prof. 2.0	169,-
Personal Paint	159,-
Home Manager	99,-
Diavolo (HD-Backup)	97,-
	98,-

pelican Press
139,-

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1406
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

**24 Std.
Schnellversand**

Versandkosten:
Vork. 7,- NN 12,-
Ausland 16,-
Ausland NN 32,-



SPARSCHWEIN

AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE

CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio. Farben, 14Mhz.,
68020 CPU, 16Mbit RAM, Control Pad incl. 2 Spielen.

WEITERE GAMES AUF LAGER !!!

AMIGA 1200

Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz., 2MB CHIP-RAM
880 KB FDD, Mouse.
Interne Festplatte optional.

Monitor Commodore 1084 S

Der Klassiker

14" Color, intern. Stereo Verstärker

Da habt Ihr's - jetzt endlich lieferbar!

AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04.

Monitor Commodore 1942

14" Color, 0,28 mm Delpitch, intern Stereo Verstärker
optimal für A 1200 / A 4000.

SPARSCHWEIN-PREIS
659,-
incl. Pinball F. 699,-

SPARSCHWEIN-PREIS
585,-

SPARSCHWEIN-PREIS
365,-

SPARSCHWEIN-PREIS
89,-

SPARSCHWEIN-PREIS
685,-

SPARSCHWEIN-PHONE
0391/5419000

SPARSCHWEIN-FAX
0391/5419004



Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg
Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per NN.
Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA
und Commodore sind eingetr. Warenzeichen.

NEU

Competition PRO[®] PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe:
Jetzt gibt's den Competition PRO auch
für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatibel!
 - Integrierter Digital/Analog-Wandler!
 - Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
 - Schnell!
 - Robust!
 - Präzise!
- Ab sofort im Computer-
Fachhandel und in Versand-
und Kaufhäusern.



Keine Panik!
Die Competition PRO Joysticks
bleiben dem Amiga, Commodore
und Atari natürlich treu.

DYNAMICS

Dynamics marketing GmbH Hamburg

Alte Games, neu für den

A1200

Der Nachschub für Commos Jüngsten rollt und rollt, hier warten wieder drei brandneue Spezialversionen bekannter Spiele. Was taugen sie, was wurde schöner, was besser – wo liegen die Unterschiede zu den Urversionen?

DYNATECH

Bei Magic Bytes sind 80 Astrotaler zu berappen, dann entführt diese Handelssimulation jetzt auch ein bis zwei Raumfahrer mit A1200-Rakete ins All, wo sie im Wettstreit mit 19 rechnergesteuerten Unternehmen ihre Waren auf diversen Planeten an- und verkaufen dürfen. Die vielfältigen Aufträge werden nach wie vor in Echtzeit vergeben, ansonsten rüstet man im Lauf der Sternzeit seine Transportflotte auf, errichtet die eine oder andere Niederlassung, wendet

sich bei Geldmangel an die Hausbank und kuckt nach, was der Nachrichtenticker Interessantes zu vermelden hat.

Gameplay, Sound und Maus-/Sticksteuerung haben sich gegenüber der Urversion allenfalls minimal geändert, dafür glänzt die Grafik mit erheblich satteren Farben. Deshalb gibt es als Gesamturteil für die germanische Handelei mit dem vierfach variablen Schwierigkeitsgrad glatte 64 Prozent.



ISHAR 2 – MESSENGERS OF DOOM

Die aus bis zu fünf Recken bestehende Party wird in diesem stimmungsvollen Fantasy-Rollenspiel von Silmarils per Maus durch die hübsch und detailreich gezeichnete Sumpf- und Wiesenwelt von Kendoria gesteuert, um einen Drogenring auszuheben, der das ganze Inselreich terrorisiert. Helden, die den ersten Teil überlebt haben, können selbstverständlich übernommen werden; auch sie müssen sich dann in zahlreichen Kämpfen bewähren, die im typischen „Eye of the Beholder“-Stil

(Echtzeit) ablaufen. Daneben spielt hier natürlich auch die Zauberei eine nicht ganz unwichtige Rolle.

Die Grafik bekam eine deutlich sichtbare Frischzellenkur verpaßt und besitzt jetzt echte VGA-Qualität. Da zudem sowohl die Maussteuerung als auch der Sound gleichermaßen prima sind, sollten geübte Abenteurer diesem komplett deutschen Edelrolli die geforderten 90 Goldstücke nicht verweigern. In Zahlen ausgedrückt bedeutet das: 75 Prozent.



MORPH

Als Kugel führt man in Millenniums Jump & Roll wahrlich kein leichtes Leben – in eine solche wurde nämlich der vorwitzige Schüler Morris Rolph verwandelt, als er aus purem Jux einen Teleporter demolierte. Daher muß er jetzt in vier aus jeweils sechs Ebenen bestehenden und soft in alle Richtungen scrollenden Plattformwelten (Garten, Fabrik, Kanalisation, Labor) die verstreuten Teleporterteile wieder zusammensuchen. Er kann dabei vier verschiedene „Aggregatzustände“ annehmen, die ihm jeweils das Fliegen, Hüpfen, Dahinfließen oder Zer-

deppern von Hindernissen ermöglichen, was die Lösung des originalen Games überhaupt erst in greifbare Nähe rückt.

Nach kurzer Eingewöhnung trägt die logisch aufgebaute Sticksteuerung genauso viel zum Spielspaß bei wie die ordentliche Musikbegleitung und die im Vergleich zur Originalausführung etwas farbkraftigere Optik. Fortgeschrittene Spieler werden mit dem 80 Bälle teuren Geschicklichkeits- und Tüftelgame ihre helle Freude haben, folglich spendieren wir ihm großzügig kugelrunde 76 Prozent. (md)





FDS Software

Telefon

0 23 24/5 53 31

TOP SPIELE



PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA

1869	dv	79,95
A-Train		79,95
Abandoned Places 2	ml	79,95
Acts of the Great War		49,95
Alien 3	da	49,95
Amberstar		59,95

Anstoss dv

79,95

Apidya	da	54,95
Arabian Nights	ml	59,95

Airbus A 320 US+da

89,95

B-17 Flying Fortress	dv	79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv	79,95
Battle Isle + Data Disk	dv	79,95
Battle Isle Data Disk II	dv	45,95
BC Kid	ml	59,95

Ambermoon dv 79,95

Bill's Tomato Game	ml	79,95
Birds of Prey	da	79,95
Blues Brothers	da	65,95
Burntime	dv	79,95
Body Blows	ml	49,95
Bumpy's Arcade Fant +	ml	74,95
Bundesl. Manager, prof. 2.0	dv	79,95

Carl Lewis Challenge + da

39,95

solange er Vorrat reicht

Casino	ml	65,95
Centerbase +	dv	74,95
Champion of Kryn	da	74,95
Championship Manager		65,95
Chaos Engine	ml	59,95

Chuck Rock II

40,00

solange der Vorrat reicht

Centurion Def. of Rom	dv	79,95
Civilization	dv	79,95
Conquestador (1 MB) +	dv	79,95
Cool Cras Twins +	ml	65,95
Crazy Cars 3	ml	65,95
D-Generation	ml	45,95
Das schwarze Auge	dv	89,95
Dark Queen of Kryn		74,95
Deep Core	da	69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95
Die Kathedrale	dv	89,95

Dog Fight da

69,95

Dank	dv	69,95
Dr. Brain	dv	79,95

Dune II dv

69,95

Dynablaster da

49,95

Goal

59,95

Elite 2 dv

69,95

Europ. Championsh. 92+ 65,95

Eye o.t. Behold. II (1 MB)	dv	89,95
Eishockey Manager	dv	69,95
F 117 A	da	vorb.
Flashback	dv	69,95
Flies Attack o. Earth		84,95
Fly Harder		74,95

Global Gladiators ml

49,95

Gunship 2000	dv	69,95
Halls of Montezuma		65,95
Hannibal	dv	69,95
Harpoon 1.2.1	da	69,95
Hexuma	dv	79,95
History Line 1914-1918	dv	89,95
Human Race		65,95
Ian Botham Cricket		74,95
Indiana Jones IV	dv	89,95
Internat. Sport Challenge	ml	74,95

Ishar 2 dv

69,95

Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml	65,95
Jonathan	dv	99,95
KGB	dv	79,95
Kick off 2	da	59,95

Kid Picks ml

65,95

Killerball		65,95
King's Bounty		74,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)		89,95
Knight of the Sky	da	89,95
Last Ninja 3	ml	65,95
Legend of Kyrandia	dv	79,95
Legend of Valour	dv	79,95

Lemmings 2 da

40,00

Lemmings	ml	65,95
Links		84,95
Lionheart	ml	59,95
Liverpool	ml	65,95
Loom	dv	79,95
Lord of the Rings	dv	79,95

Lothar Mathäus dv

69,95

Lost Vikings dv

79,95

Micro Machines da

vorb.

Might + Magic 3 +	dv	79,95
Monkey Island	dv	79,95
Monkey Island 2	dv	84,95
Morph	ml	49,95
Muds	dv	69,95
Nigel Mansell	ml	59,95

solange der Vorrat reicht

No. 1 Compilation	dv	69,95
Nova 9 (1 MB) +		79,95
Paragliding	ml	79,95
Perfect General +	dv	84,95
Pinball Dreams	ml	65,95
Populous 2	da	69,95
Populous / Sim City		69,95
Power Hits +	da	65,95
Push Over	ml	65,95
Railroad Tycoon	dv	89,95
Ranger Rock		vorb.
Rebel Racers +	dv	69,95
Red Zone	ml	39,95
Rise of the Dragon	dv	89,95
Shadow of the Beast III	da	49,95
Sensible Soccer 92/93	ml	59,95
Shadowlands +	ml	69,95
Silent Service 2	da	89,95
Simpsons	ml	65,95
Soccer Kid	dv	69,95
Space 1889		69,95

Space Hulk da

69,95

Space Q.3	dv	89,95
Special Forces	dv	79,95
Steel Empire +	dv	79,95
Steve Mc Queen +		65,95
Street Fighter 2		65,95

Superfrog ml

Jurassic Park da 69,95

59,95

Super Monaco G. P	da	65,95
Syndicate	dv	69,95
Terminator 2	ml	65,95
Tetris		49,95
Theatre of Death	da	vorb.
There finest Hour	da	79,95

Titus the Fox ml

39,95

Traps'n Treasures	dv	69,95
Trools		69,95
War in the Golf	ml	59,95

Wing Commander dv

69,95

solange der Vorrat reicht

Yo Joe	dv	59,95
--------	----	-------

10 Jahre Competition Pro Limitierte Joysticks je 29,95

- schwarz mit Blitz
- marmoriert
- peppig bunt in versch. Farben
- schwarz mit silbernen Knöpfen

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-

z.B. Streetfighter 2	Lemmings 2
James Pond 2	Dream Dog
Chuck Rock	Zool
Tajam + Earl	Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50

Chaos strikes back
Codenamer: Isman
Colonels Bequest (Laura Bow I)
Conquest for Camelot
Dagger of Amon Ra (Laura Bow II)
Die Kathedrale
Dune-Wüstenplanet
Dungeon Master
Eco Quest 1
Eco Quest 1.2
Elvira 1.2
Eyes of the Beholder 1.2
Freddy Pharkas
Future Wars
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Laura Bow 2
Legend of Kyrandia
Leisure Suit Larry 2, 5
Loom
Manhunter 1, 2
Maniac Mansion
Maniac Mansion 2
(Day of the Tentacle)
Monkey Island 1, 2
Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2, 3
Return of the Phantom
Rex Nebular
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
T. I. Files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest
The Conquest's of the Longbow
Tips und Tricks
Ultima 6, 7
Ultima Savage Empire
Ultima Underworld
Willy Beamish
Zak McKracken

Lösungshefte je 25,00

Ultima 7 Teil 1
Ultima 7 Teil 2
Betrayal at Krondor

AMIGA 1200

1869	dv	69,95	Sim Life	dv	89,95
Air Bucks	dv	79,95	Transantarktika	dv	69,95
Burntime	dv	69,95	Trools	da	49,95
James Pond II	da	49,95	Wholes Voyage	da	69,95
Jurassic Park	dv	69,95	Zool	da	49,95
Nigel Mansell	da	96,95			

dv = deutsche Version
da = deutsche Anleitung
ml = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
vorb = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post:
Mo-Fr 14 - 20 Uhr
geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE

Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

Jetzt auch in Paderborn

Frankfurter Weg 58
33106 Paderborn
Tel.: 0 52 51/7 57 90 oder 76 09 93
Fax: 0 52 51/7 61 46
Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr
Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr
Ladenpreise variieren

NEU

NEU

Das CD³² scheint vom CDTV-Syndrom verschont zu bleiben: Für Commos neue Multimedia-Konsole liegen bereits elf CD-Umsetzungen bekannter Amiga-Games vor – wir haben sie für Euch auf Neuerungen abgeklopft!

Nur zwei Monate nach der Markteinführung des CD³² darf man sich freilich noch keine Quantensprünge erwarten; auch die Programmierer müssen die neue Hardware erst näher kennenlernen. Bis Spielehämmer wie „Turrican III“, „Wing Commander“ oder „Day of the Tentacle“ fachgerecht umgesetzt sind, werden wir uns also mit leicht aufgepeppten Konvertierungen begnügen müssen. Doch der Konkurrenz geht's ja kaum besser (Segas Mega-CD wird ebenfalls noch recht spärlich mit echten Neuheiten versorgt), außerdem stehen mit „Microcosm“ von Psygnosis und Mindscapes Megarolli „Liberation“ bereits für die nächste Ausgabe die ersten CD-Exklusiventwicklungen an.

D/GENERATION

Das Gameplay von Mindscapes Action-Puzzerei konnte ja bereits anno Computer begeistern, am CD³² fallen die Ladezeiten flach, und die Pad-Steuerung klappt einen Tick besser. Allerdings sieht die alt-

backene Iso-Grafik kaum schöner aus, allein die Gegner kommen nun etwas bunter daher. Trotzdem sind 69 Märker hier gut aufgehoben, schneidet der Silberling doch glatt mit 77 Prozent ab.



MORPH

Millenniums witzige Kugelei unterscheidet sich am CD³² keinen Deut von der schon vorgestellten A1200-Version, bloß die Steuerung hat man leider nicht ganz optimal auf

die vier Buttons des Konsolenpads zugeschnitten. Zwar kostet die CD nur 69,- DM, ist wegen des schwächeren Handlings aber auch bloß noch 68 Prozent wert.



DIGGERS

Die A1200-Version des Goldgräberspiels von Millennium wurde in dieser Ausgabe getestet, deshalb zur (dem CD³² beiliegenden) CD-Fassung nur soviel: Grafik identisch, Sound

minimal besser, Steuerung per Pad nicht ganz so gut wie mit der Maus – doch wird auch hier optional ein Nager unterstützt. Bleiben wir also einfach bei 70 Prozent.



OSCAR

Am 1200er gefiel Flairs Jump & Run recht gut, die dem CD³² beiliegende Version hat sogar etwas hübschere Grafik, Musik von der CD, eine bessere Steuerung und ein paar zusätz-

liche Levels zu bieten. Andererseits haben die Plattform-Dinos auf der Schillerscheibe mit technischen Patzern zu kämpfen, was insgesamt zu Punktabzug führt: 70 Prozent.

OVERKILL

Im letzten Heft düste Mindscapes „Defender“-Klon noch über den 1200er; für 79 Credits landet der Horizontal-scroller jetzt auch auf der Mul-

timedia-Konsole. Die Unterschiede zum Vorflieger beschränken sich allerdings auf eine leicht verbesserte Pad-Steuerung, dafür gibt's hier als

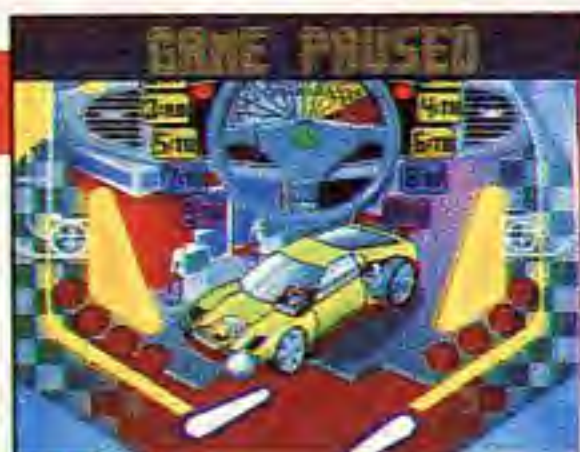
Dreingabe noch die nette „R-Type“-Ballerei Lunar-C. Und zwei Knaller auf einer Scheibe sind uns allemal **72 Prozent** wert.



PINBALL FANTASIES

21st Century's Digital-Flipper hat schon am Computer Maßstäbe gesetzt, auf Konsole ist er absolut konkurrenzlos: Vier tolle Tische in 256 Farben, nette CD-Musikbegleitung, ei-

ne astreine Steuerung und höchst realistische Bewegungen der Kugel machen das 69 Mark teure Game zu einem Klassiker! In Zahlen: **83 Prozent**.



SENSIBLE SOCCER

Renegades Kicker stürmen auf Wunsch auch über das CDTV; hier wie dort wartet dann rasante und vor allem ungemein spiel-

bare Fußball-Action aus der Vogelperspektive. Hakentricks und Elfmeterbölle sind spektakulär wie eh und je, nur die Save-Op-

tionen wurden etwas abgespeckt. Für 79 Märker erhält man somit **81 Prozent** – gutes Geschäft, oder?



SLEEPWALKER

Oceans Plattform-Schläfer und sein Hundeführer haben seit ihren 1200er-Tagen wenig dazugelernt, lediglich die ver-

träumte CD-Musik fällt positiv auf. Weil das Game aber recht nett ist und außerdem ein beeindruckendes Demo des kom-

menden CD-Flugis „Inferno“ mitgeliefert wird, bekommt man für seine 79,- DM hier immer noch **70 Prozent**.

TROLLS

Flairs Vorgänger zu „Oscar“ ist nicht ganz so bunt und umfangreich, dafür gefällt die Musik

besser; zudem sind die friedlichen Knuddel-Plattformen nicht zuletzt wegen der exakteren Steue-

rung einen Tick spielbarer. Fazit: gleicher Preis (79,- DM), gleiche Wertung (**70 Prozent**).



WHALE'S VOYAGE

Bei Neo hat man das SF-Rollenspiel für die Silberscheibe gehörig aufgemotzt: Das Intro klotzt jetzt mit phantastischen Bildern,

im Spiel gibt's CD-Musik und massig deutsche Sprachausgabe, aber kaum grafische Verbesserungen. Dafür geht die Pad-Steue-

rung in Ordnung, der Umgang mit Speicherständen wurde sogar genial gelöst. Für 79,- DM also eine feine Sache – **78 Prozent**.



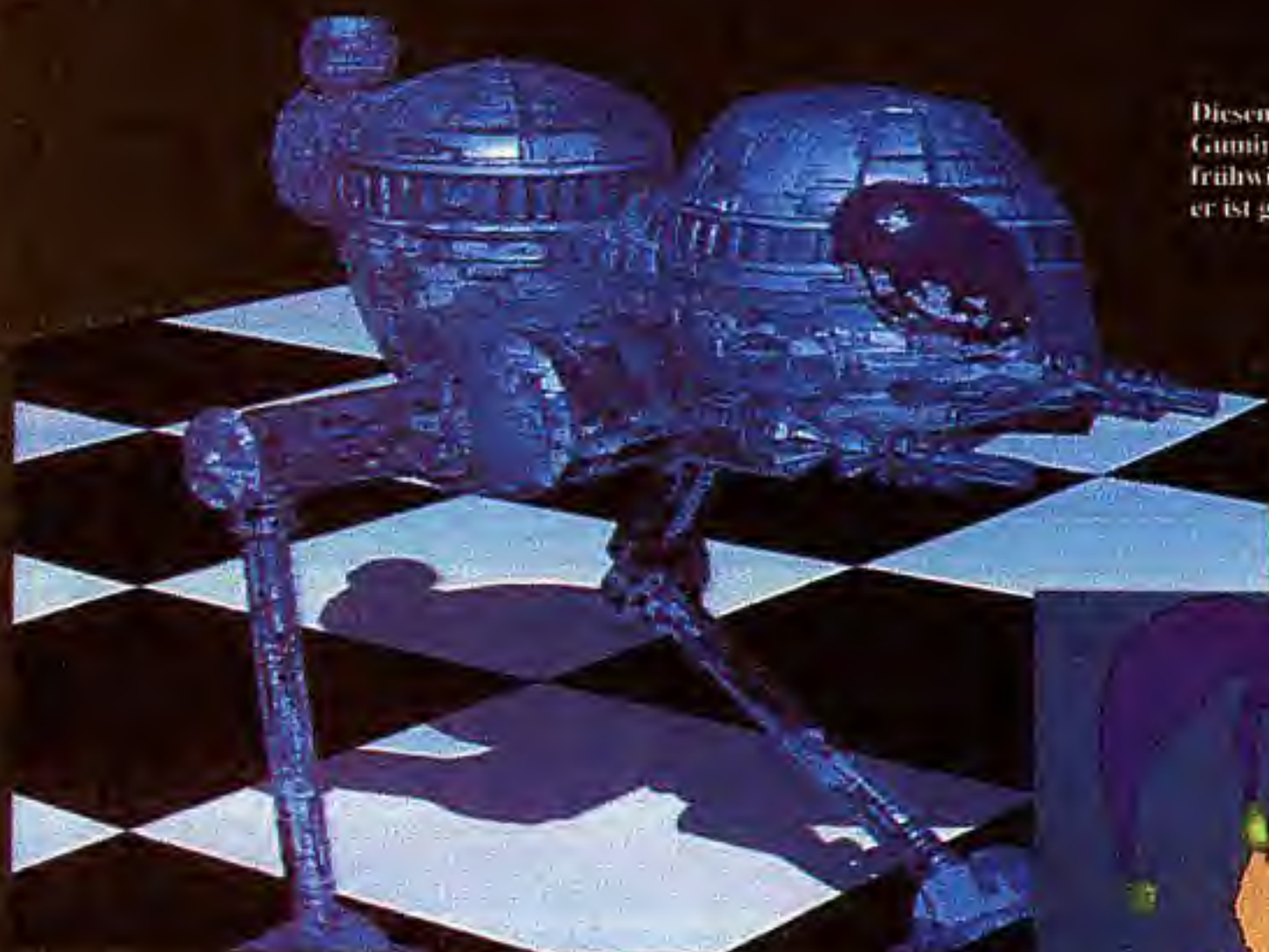
ZOOL

Gremlins Ninja-Ameise hat bei ihrem Hüpfen auf das CD¹² neben einigen bunten Bildern und wirklich gelungener CD-Musik auch ein

paar zusätzliche Levels mitgebracht. So durchdachte Plattformen, so witzige Animationen und ein derart flot-tes Gameplay hat auf dieser

Maschine sonst nur „James Pond 2“ zu bieten, weshalb wir der 69-Mark-Scheibe mit Freuden **83 Prozent** spendieren! (rl)

Joker Galerie



Diesen „Walker“ schickte Roberto Gummia aus Blaustein in die frühwinterliche Idylle von Grasbrunn – er ist gut angekommen, Roberto!

Fehlt eigentlich nur noch der Film zum Bild, das Horst Schalk aus dem österreichischen Gleisdorf in weiser Voraussicht schon mal gemalt hat. Na, vielleicht so in 65 Millionen Jahren?

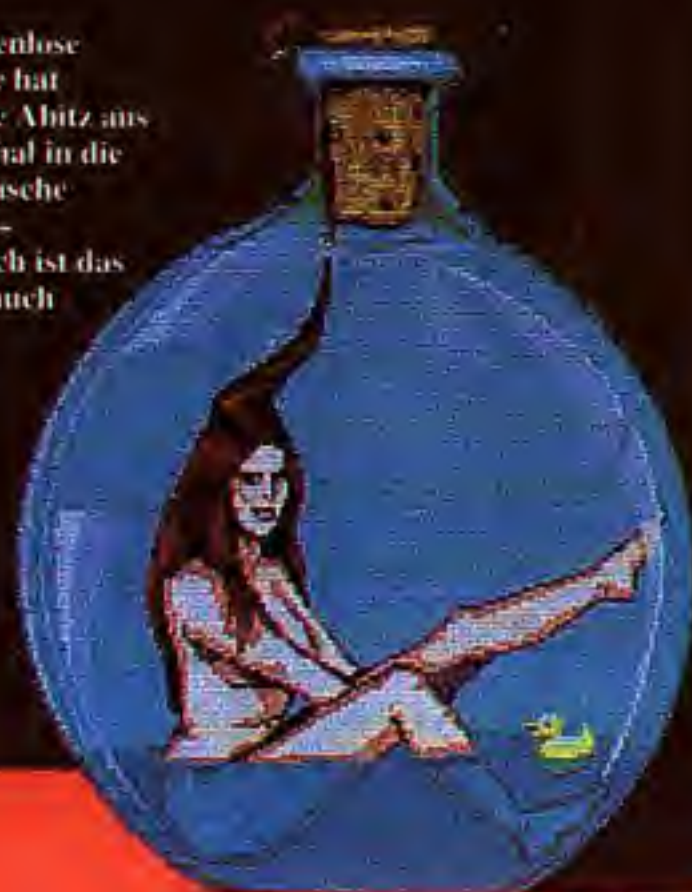


ein HORST SCHALK Bild



Kaum setzt man eine Narrenkappe auf, ist man auch schon gut drauf! Das erkennt man nicht nur am „Joker Stefan“ von Lars Dahlhoff aus Bonn, das können wir aus ureigener Erfahrung bestätigen...

Die namenlose Badenixe hat Christine Abitz aus Emmerthal in die Waschflasche gesteckt – hoffentlich ist das Wasser auch warm...





Man staunt doch immer wieder, wer so alles den Joker liest – diesen begeisterten Fan verdanken wir dem Salzburger Markus Sesko!

Aus der Welt der reitenden Amazonen übermittelte uns Ulrike Sander aus Berlin diese beeindruckende Szene mit dem nebulösen Titel „San Riar“.



„Thor & Wotan“ sind laut Jens Illgen aus Euskirchen Raumschiffklassen – der Mann scheint ein Elite-Kämpfer zu sein, der seiner Zukunft voraus ist...

Da wir die Leserkunst ja immer im voraus zusammenstellen müssen, ist in der Weihnachtsgalerie kein einziger Rauschebart oder Goldengel vertreten – die kommen dann wahrscheinlich im Frühjahr angefliegen...

Weihnachtszeit

...ist die besinnlichste Zeit des Jahres? Na, dann besinnt Euch mal auf die einmalige Chance, hier vielleicht bald namentlich mit Eurem Werk an die Öffentlichkeit treten zu können! Daraus wird freilich nur was, wenn Ihr schleunigst den Platz hinter dem warmen Ofen räumt und den benachbarten Briefkasten mit Euren Zeichnungen, Comics oder Computergrafiken (bitte auf Disk) füllt. Eine weitere Bedingung ist, daß es sich **AUS-SCHLIESSLICH** um **SELBSTAUSGEDACHTE UND SELBSTGEMACHTE BILDER** handeln darf – Plagiate ziehen unsere Kunstkenner gar nicht erst für einen Abdruck in Erwägung. Also: Rückporto nicht vergessen, und ab mit der Kunst an:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Hinter der Bühne ist die Hölle los!

DIE BACKSTAGE-SHOW

Als bald werdet Ihr bei dem PD-Händler Eures Vertrauens oder in einer etwas verspielteren Mailbox das Actionadventure „Backstage“ antreffen. Zu verdanken habt Ihr das dem LIVECLUB – genau wie die heißen Preise unseres Wettbewerbs!



Keine Frage, hier spielt die Musik. Und wer etwas für Krach in seiner schönsten Form und die dazugehörigen Künstler übrig

hat, der wird sicher auch etwas für dieses neue Freeware-Game übrig haben:

In „Backstage“ schlüpft der Spieler in die Rolle eines jungen Musikers, der unbedingt mal seinem großen Idol persönlich begegnen möchte, das demnächst ein Konzert in seiner Stadt gibt. Und da Weihnachten vor der Tür steht, bekommt er natürlich die Chance – wofür er vorher allerdings erst ein paar klitzekleine Rätselchen lösen muß... Tja, da geht es ihm wie Euch, denn auch Ihr müßt ein klitzekleines Rätselchen lösen, ehe Ihr die Chance bekommt, einen



der teilweise hochmusikalischen Preise abzustauben, die wir hier und heute verlosen. Bühne frei für unsere

PREISFRAGE

In welchem legendären Hamburger Musikclub traten die Beatles zu Beginn ihrer Karriere auf?

Zugegeben, für die Lösung müssen die meisten wahrscheinlich extra ihren Opa im Altersheim anrufen – doch es lohnt sich, werft nur mal einen Blick auf die Liste mit den Preisen! Vergebens dorthin blicken bloß der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Live Clubs und die des Joker Verlags, sie sind nämlich allesamt ausgeschlossen. Das restliche Publikum besorgt sich dagegen jetzt eine Postkarte, kritzelt die richtige Antwort drauf und schickt sie bis zum 31.12.1993 (Einsendeschluß!) an uns ab. Und was machen wir solange? Na klar, wir wünschen Euch viel Glück!



Joker Verlag
„Backstage“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



DIE PREIS-LISTE

- 3 Walkmen
- 3 Radiorecorder
- 5 „Basic Instinct“-Videos
- 4 „Boomerang“-Videos
- 3 „Ace of Base“-CDs
- 3 Sammler-Telefonkarten
- 3 Rapper-Baseballkappen
- 5 CD-Uhren
- 3 Schlüsselanhänger



JETZT GEHT DIE POST AB

Siegfried
Copy

... VEREINIGT DOS-, NIBBLE-,
HARDWARE- UND CDTV-COPY
IN EINEM PROGRAMM!

● DFÜ-COPY

Siegfried Copy ermöglicht es, Disketten direkt über Modem zu kopieren. Sie können schnell eine oder mehrere Disketten an einen Empfänger senden. Dadurch eröffnen sich dem Benutzer ganz neue Anwendungsmöglichkeiten und eine einfache Bedienung ermöglicht auch dem Einsteiger ohne DFÜ-Kenntnisse Disketten via Modem zu kopieren.

● DAT:

Ein Pseudolaufwerk, das es in sich hat! Mit DAT: hat der Anwender die Möglichkeit, Disketten auf Festplatten zu archivieren. Hierbei können sowohl ganze Disketten, als auch einzelne Spuren (z.B. die Bootspur wegen der Virengefahr) gesichert bzw. archiviert werden. Eine Diskette wird als Datei auf Festplatte abgelegt; diese Datei kann wahlweise mit unserem integrierten Packer (Packrate ca. 50%) oder mit dem XPK-Packer "IMPL" komprimiert werden.

● Linkviren

Siegfried Copy ist derzeit das einzigste Kopierprogramm, das eine Linkvirenüberprüfung während des Kopierens durchführt. Es wird nach mehr als 80 Link- bzw. Fileviren gesucht! Durch eine spezielle Programmieretechnik entsteht nur ein sehr geringer Zeitverlust beim Kopieren. Eine Überprüfung des Bootblocks beim Kopieren gehört bei Siegfried Copy zum Standard. Es werden neben mehr als 350 Viren-Bootblöcken auch eine Vielzahl von Anwendungs-Bootblöcken erkannt.

● Hardwarecopy

Kopieren von schwerst geschützten Disketten mittels eines Hardware-Zusatz'. Dieser Zusatz ermöglicht es, Sicherheitskopien von Disketten zu erstellen, die sich mit dem normalen Nibblemodi nicht kopieren lassen. (Das Hardware-Modul kann nur im Zusammenhang mit einem externen Laufwerk eingesetzt werden!)

Und so urteilt die Fachpresse:
Amiga Magazin 8/93:

"Angenehme Bedienung und sinnvolle Zusatzfunktionen machen die Software zu einem lohnenden Kauf".

Amiga Spezial 5/93: "Siegfried Copy ist die ideale Lösung für den anspruchsvollen Kopierer!"



Weitere Funktionen von Siegfried Copy

2 Nibblemodi: Es werden geschützte, sowie PC- und Atari Disketten kopiert • Erkennung von Short- bzw. Long-Tracks im Deep-Nibble Modus • Automodus: Disketten einlegen und der Kopiervorgang startet automatisch • Gestaffelte Schreib-/Lesezugriffe für hohe Datensicherheit • Multitaskingfähig, auch während des Kopierens • Formatieren einer Diskette in Höchstgeschwindigkeit • Abspielen von Soundtracker-Modulen und Signal-Samples • Unterstützung der resetfesten Ramdisk RAD: • Deep-DOS-Modus: automatisches Nachkopieren von geschützten Spuren • läuft mit den neuesten Grafikkarten (wie z.B. der Retina- oder Merlin-Grafikkarte inkl. Workbenchemulation) und unterstützt Turbokarten • Stoppuhr • Schneller Diskettentest inkl. Virenüberprüfung • Auch Einzel-Laufwerkskopien möglich.

Systemvoraussetzungen: Min. 512 KByte, Kickstart 1.3 oder höher.
Lauffähig auf allen AMIGAs und CDTV auch mit Hardwarezusatz.

Preis DM **79,-**

Testen Sie auch SIEGFRIED ANTIVIRUS
zum Preis von DM 89,-
Beide Programme zum Paketpreis nur
DM 139,-

orange promotion, kassel

Siegfried
Copy

AMIGA



Siegfried
Soft

Erhältlich auch im gut sortierten Fachhandel
(ADX, Amiga Oberland, APS, Arktis, BBM, Brinkmann
Warenhäuser, Casablanca, GTI, G.V.Thienen, HD Computer,
Heuser, MCL, Media Verlag, M.O.M., Mikro, usw.)

Siegfried Soft
Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR
Reichenbergerstr. 12 Tel.: 0561/825847
34246 Vellmar FAX: 0561/573179
Händleranfragen erwünscht

...das bessere Kopierprogramm - aus dem Hause



Das neue Multi-Spiel: D.A.V.E.



Seit runden zehn Jahren verwöhnt uns Graftgold mit feiner Bildschirm-Action wie etwa „Uridium 1 & 2“ – anlässlich dieses Jubiläums plauderten wir mit den beiden Programmierstars des englischen Teams.

Der am 31.10.1960 (Halloween!) geborene Andrew und sein am 8.2.1954 zur Welt gekommener Kollege Steve spielen nicht nur in derselben, nach dem Motörhead-Song „No Class“ benannten, Rock-

Islands“, „Simulera“ oder „Realms“.

?: Wenn du in die frühen Jahre denkst, Andrew, wie haben eigentlich Spiele für die alten IBM-Großrechner ausgesehen?

anschließend reagierte der Rechner darauf.

?: Kein Wunder, daß es euch bald zu den richtigen Spielecomputern zog!

ST: Wirklich nicht! Irgendwann hatte ich die Nase voll

am Amiga?

ST: Eher unwahrscheinlich, daß Sega eine Konvertierung erlaubt.

?: Schade. Habt Ihr Otto eigentlich persönlich kennengelernt?

WAS MACHEN EIGENTLICH

ANDREW
BRAYBROOK



band, sie sind auch beide wahre Dinosaurier der Softwaregeschichte: Bereits 1969 (Steve) bzw. 1978 (Andrew) begannen sie ihre Karriere auf IBM-Großrechnern, im Jahre 1983 stieg Andrew dann bei Steves Firma ST Software ein. Seither produzieren sie Seite an Seite Klassiker um Klassiker, u.a. „Paradroid“, „Uridium“, „Morpheus“, „Rainbow

AB: Na, erst mal bestanden sie ausschließlich aus Textzeichen, weil die Kisten noch nicht grafikfähig waren. Ich habe mal „Space Invaders“ dafür konvertiert, was zwar nicht die allererste, aber die erste Echtzeit-Umsetzung war. Vorher waren auch solche „Arcadegames“ noch rein taktisch angelegt, man überlegte sich also seinen „Zug“

von meiner Versicherungs-Soft, und Andrew wollte auch nicht ewig Buchführungsprogramme schreiben. Anfangs haben wir noch zu zweit in meinem Wohnzimmer gearbeitet, mittlerweile hat Graftgold 15 Angestellte...

?: Schöner Erfolg! Ihr habt ja unlängst auch „The Ottifants“ für Sega gemacht – sehen wir das Otto-Game bald

ST: Ja, er war zweimal da, um selbst an seinem Spiel mitzufeiern. Das ist vielleicht eine verrückte Type, aber total nett! Ständig hüpfte er rum, verursachte Chaos und machte diese Elefanten-Geräusche – aber das so gut, daß wir sie gleich digitalisiert haben. Und für seine Zeichnungen saß er unseren Grafikern im Nacken, bis alle Figuren so animiert waren, wie



Die reifen Inseln: Rainbow Islands



Ein Ottifant in Aktion

er es sich vorstellte. Manche seiner Ideen mußten wir später aber wieder entschärfen oder weglassen. z.B. war es Sega zu unanständig, daß der Held in einem Geheimlevel seine Hose verlieren konnte. Über den Änderungswünschen bin ich manchmal fast verrückt geworden – erst hatte ich den Ostfriesen und dann wieder die Japaner am Telefon...

?: Kennt man Otto eigentlich auch in England?

ST: Null. Wahrscheinlich waren deshalb Verständnis und Bewertungen für „das Spiel mit dem Ameisenbär“ bei unserer Presse nicht so doll.

?: Ist das für euch ein Grund, reumütig zum Amiga zurückzukehren?

ST: Natürlich bleiben wir dem Amiga treu, allerdings kann

man die Konsolen nicht mehr völlig ignorieren – auch wenn's hier viele Probleme gibt. So blockiert etwa Sega hartnäckig „Fire and Ice“ für das Mega Drive, wohl weil man die Konkurrenz für „Sonic“ fürchtet. Also müssen wir das Game über Codemasters veröffentlichen. Na, wenigstens haben wir bei der Umset-

zung für das CD³² dieses Problem nicht.

?: Die wird gegenüber der Amigaversion sicher noch verbessert, wie man es von Andrew gewohnt ist?

AB: Klar, nur, solange ich kein CD³²-Kit von Commodore bekomme, kann ich die Kiste natürlich nicht voll ausreizen! Momentan befehle ich mir mit einem 1200er und baue die CD-Routinen später ein. „Fire and Ice“ kriegt auf CD jedenfalls eine zweite Parallax-Ebene und einen 40minütigen Soundtrack; bei „Uridium 2“ wird der Sound ebenfalls kräftig aufgeböhrt, dazu gibt's ein Intro, für das auf der Disk kein Platz mehr war.

?: Viele halten die Umsetzung des Taito-Automaten „Rainbow Islands“ nach wie vor für dein genialstes Werk, steht da noch

Auflage, daß das Programm unbedingt mit 512 KB laufen mußte.

?: Soviel zur Vergangenheit, jetzt zur Zukunft: Was steht für 1994 alles an?

ST: Als erstes „D.A.V.E.“, ein Game mit mehreren Unterspielen, wo ein Roboter durch einen virenverseuchten Computer düst. Ein weiterer Titel, den wir für Renegade machen, ist „KTM Motocross“ – das KTM-Team wird von Renegade sogar gesponsert.

?: Hey, muß man als Sponsor nicht eine Menge Kies locker-machen?

ST: Nicht beim Motocross, das ist nicht die Formel 1. Hier fahren die Leute noch für 'nen Appel und ein Ei mit deinem Namen auf der Brust rum...

?: Apropos Sport, haben wir nicht auch von einem Fußballspiel zur WM 94 läuten hören?

ST: Ja, an so was arbeiten wir gerade. Allerdings muß noch ein Name für das Baby gefunden werden, der uns saftige Lizenzgebühren erspart.

?: Hausinterne Konkurrenzprobleme mit den Soccer-games von Sensible Software sind nicht zu befürchten?

ST: Nein, denn dieses Spiel erscheint ausnahmsweise bei Entertainment International, weil es ursprünglich für das Super Nintendo vorgesehen war. Darüber hinaus ist es auch nicht im typischen „Kick Off“-Stil gehalten, sondern wird durch seine riesigen Sprites eher an einen Arcade-Automaten erinnern.

?: Zum Schluß vielleicht noch ganz kurz eure privaten Vorlieben im Telegrammstil?

AB: „Datastorm“, „Lemmings“ und „Turrican 2“. Die Jungs von Factor 5 haben sogar mal ein paar Tage in meinem Haus gewohnt, um mir ein bißchen mit „Fire & Ice“ zu helfen – echt feine Kerle und wie die meisten deutschen Programmierer technische Perfektionisten!

ST: Ich stehe auf „The Chaos Engine“, „Whirlwind Snooker“ und „Lemmings“.

?: Sonstige Hobbies?

ST: Höchstens die Gartenarbeit, sofern mich mein Sohn und meine beiden Töchter mal dazu kommen lassen.

AB: Er hat vergessen, daß wir auch zusammen musizieren! Daraus ist sogar schon ein Demotape entstanden, mit Coverversionen von Black Sabbath, Deep Purple und Smells Like Teen Spirit.

?: Lieblingsmusik außer eurer eigenen?

AB: Rush, die Neue von den Scorpions und Magnum.

ST: Adrenalize von Def Leopard, auch Rush, ansonsten vor allem Sachen aus den 70er und 80er Jahren.

?: Was bevorzugt ihr auf der Leinwand?

ST: Jurassic Park, Die Hard, Predator und überhaupt alles von Schwarzenegger.

AB: Nö, dann schon lieber Wayne's World, Star Trek 6, Aliens oder Bill & Ted's Excellent Adventure.

?: Tja, dann danken wir mal für dieses doppelt interessante Gespräch!



**STEVE
TURNER**



man die Konsolen nicht mehr völlig ignorieren – auch wenn's hier viele Probleme gibt. So blockiert etwa Sega hartnäckig „Fire and Ice“ für das Mega Drive, wohl weil man die Konkurrenz für „Sonic“ fürchtet. Also müssen wir das Game über Codemasters veröffentlichen. Na, wenigstens haben wir bei der Umset-

irgendwas zu erwarten – vielleicht sogar mit den drei Geheiminseln, die am Amiga ja fehlen?

AB: Ich habe das Spiel für meinen privaten Hausgebrauch bereits 1200er-kompatibel gemacht. Ocean braucht sich also nur bei mir zu melden. An den fehlenden Levels trifft mich übrigens keine Schuld, schon eher den Termindruck und die



Der letzte große Erfolg: Uridium 2



Der Name sagt alles:
KTM
Motocross

DIGGERS

Die Goldjungen

Reichlich verspätet erreicht das eigentlich schon für September angekündigte Goldgräberspiel von Millennium nun das Tageslicht – dafür bekommen Kumpels mit A1200 bzw. A4000 hier ihre ureigene Zeche!



Für das CD² ist ebenfalls eine Version dieser Mischung aus Echtzeitbuddelerei, Action- und Strategieelementen erhältlich: ob demnächst auch „Regulär-Freundinnen“ mitwühlen dürfen, steht dagegen noch nicht fest. Immer nur ein Spieler kann sich hier in den goldhaltigen Untergrund stürzen, doch der bekommt alle Hände voll zu tun: Binnen Monatsfrist muß auf dem Planeten Zarg entweder eine zuvor festgelegte Menge Bargeld erwirtschaftet oder die schürfende Konkurrenz ausgeschaltet sein. Am Anfang stehen vier Alientrassen zur Wahl, die jeweils andere Werte für Kraft, Geduld, Intelligenz etc. sowie diverse Spezialfähigkeiten von der Teleportation bis zur Heilkraft besitzen. Im Ergebnis gibt es somit einerseits immens fleißige, aber schwächliche Arbeitstiere, andererseits eher faule Schläger, die lieber anderen den Ertrag klauen, statt selbst zu schuften. Jedes Team verlangt daher nach einer eigenen Taktik – die Wahl bleibt dem Spieler überlassen, der Rechner übernimmt dann einen der übriggebliebenen Stämme.

So eine Schürfmannschaft besteht aus fünf Leuten, die einzeln zu den Ausgrabungsorten manövriert werden. Dort begeben sie sich im auszubauenden, aus der Seitenansicht dargestellten Höhlenlabyrinth auf die Suche nach Gold oder Edelsteinen. Man muß die Jungs dabei ständig beaufsichtigen, weil die aggressive Konkurrenz bei direkten Begegnungen unweigerlich eine (automatisch ablaufende) Prügelei vom Zaun bricht – und so

was endet häufig mit der Vernichtung oder zumindest Ausplünderung eines der Beteiligten. Außerdem gibt es unterirdische Seen, in denen unsere Nichtschwimmer sofort versinken; und schließlich treibt auch noch eine ominöse fünfte Rasse in den Stollensystemen ihr Unwesen, die andere Goldgräber völlig ziellos durch die Gegend teleportiert. Hat nun einer der Wühler trotz aller Widrigkeiten genügend Nuggets eingeheimst, latscht er zur Handelsstation. Hier werden die Schätze zum jeweiligen Marktpreis gegen Bares eingetauscht, das für den Kauf von Grabungsmaschinen, Brückenteilen, Explosivstoffen und ähnlichem verwendet werden kann. Nach dem fünften tödlichen Arbeitsunfall ist das Spiel endgültig verloren: hat man dagegen als erster das geforderte Sümmchen beisammen oder seinerseits die Konkurrenz restlos eliminiert, geht's im nächsten der insgesamt 33 Labyrinth weiter, die sich auf sieben verschiedene Landschaften (Wüste, Dschungel, Eiswelt etc.) verteilen. Technisch kriegt man süß animierte Sprites in einer schlichten Untertagewelt, witzige



Zwischenbilder, eine solide Soundkulisse und eine eigenwillige, aber logische Maus-/Iconsteuerung geboten. Die eher karge Präsentation und die bei unserem Muster fehlende deutsche Anleitung konnten uns aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spielprinzip von Diggers tatsächlich tiefschürfend ist – eine Probegrabung lohnt! (md)



DER HEUTIGE TAG IST KEIN GEWÖHNLICHER TAG AUF DEM PLANETEN ZARG

A1200
speziell

DIGGERS
(Millennium)

GENRE-MIX

70%

„TIEFSCHÜRFEND“



GRAFIK	59%
ANIMATION	65%
MUSIK	65%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	76%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	SCREENTEXT

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

SIMULATION / STRATEGIE

1889	V	61,99
AA Ancient Art of War i.t. Skies	A	59,99
A - Train	V	74,99
A - Train Construction Kit	V	36,99
Airbus A 320 America	V	79,99
Armour - Geddon 2	A	59,99*
ATAC	A	64,99*
Aufschwung Ost	V	59,99*
B 17 Flying Fortress	A	62,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle: Datadisk 2	A	46,99
Campaign	V	69,99
Campaign Data Disk	V	39,99
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	D	66,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64,99
Die Siedler	V	78,99*
Dynatech	V	52,99
Elysium	V	62,99
F 17 Challenge	A	24,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	36,99
F 117 A Nighthawk	A	62,99
Fallen Empire	V	79,99
Gunship 2000	A	61,99
Hannibal	V	59,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	A	59,99
Kingmaker	V	59,99*
Locomotion	V	38,99
Mad TV	V	64,99
Mad News	V	62,99*
Overdrive	A	46,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Pirates (ANGEBOT)	A	29,99
Prime Mover	A	52,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Projekt Terra	A	59,99*
Reach for the Skies	A	52,99
Scenario	V	58,99*
Sim City & Populous	A	69,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor	A	79,99
Sim Earth	A	79,99
SimLife	V	79,99
Special Forces (ANGEBOT)	A	39,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
St. Thomas	V	64,99*
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	56,99
Transarctica	V	52,99
Viking Fields	A	59,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	39,99

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Ambermoon	V	79,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Contraptions	A	96,99*
Das schwarze Auge (1 MB)	V	69,99
Daughter of Serpents	V	72,99*
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	56,99
Gateway to Savage Frontier	V	64,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Ishar 2	V	49,99
Kings Quest 6	V	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)		

Big Box 2	A	52,99
(Armalyte, Back to the Future 3, Bombluz, Defenders of the Earth, International Karate, R-Type, Real Ghostbusters, Shanghai, Sindbad, TV Sport Football)		
Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
(Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)		
Fantastic Worlds	A	72,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)		
Kings of Adventure	A	64,99
(Bergen Attack, Fascination, Goblins 1)		
Lords of Power	A	72,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lotus Compilation	A	54,99
(Lotus 1, 2 und 3)		
Mega Collection (5er Sam.)	A	46,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)		
Megamix	A	59,99
(Agony, Leander, Orl)		
Mega Lo Mania/First Samurai	A	56,99
Mixed Collection	A	58,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)		
Napoleonic	A	64,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)		
No. 2 Collection	A	64,99
(Winker, Space Max, Black Gold)		
Space Legends	A	64,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)		
The Greatest	V	52,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)		
The Manager	A	46,99*
(Black Gold, Invest, Starbyte 8, Soccer, Transworld)		

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien 3	A	44,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Alien Breed 2	A	44,99*
Apocalypse	A	44,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	A	29,99
Arabian Nights	A	59,99
Assassin Special Edition	A	27,99*
Bad versus the World	A	46,99*
B.C. Kid	A	46,99
Bill's Tomato Game	A	59,99
Blaster	A	46,99
Bob's Bad Day	A	52,99
Body Blows	A	44,99
Body Blows Galactic	A	46,99*
Cannon Fodder	A	46,99*
Cardlaxx	A	27,99
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	48,99
Cool Spot	A	46,99*
Croppers	A	46,99*
Dunk	A	46,99
Global Gladiators	A	46,99
Goblins 2	A	64,99
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	46,99*
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99*
Lionheart	A	52,99
Mortal Kombat	A	52,99*
Nicky Boom 2	V	59,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	27,99
Space Crusade Pack	A	52,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99*
Superfrog	A	44,99
Theatre of Death	A	59,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps 'n' Treasures	A	59,99
Uridium 2	A	59,99
Walker	A	52,99
Woody's World	A	46,99
YolJoel	A	46,99
Zero	A	59,99*
Zool	A	46,99
Zool 2	A	46,99*

SPORT & Sport - Simulation

Archer Mac L. Pool Billard	A	46,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V	61,99
Eishockey Manager	V	69,99

Formular One Grand Prix	A	69,99
Goal! (v. Dino „Kick off“ Dini)	A	49,99
Hattrick	V	52,99*
Lothar Matthäus Fußball	V	56,99
Soccer Kid	A	59,99

AMIGA 1200 / 4000

1889	V	64,99
Alien Breed 2	A	52,99*
Anstoss	V	64,99*
Body Blows Galactic	A	52,99*
Burntime	V	62,99*
Civilization	V	64,99*
Dynatech	V	52,99
Elysium	V	64,99*
Hattrick	V	62,99*
Ishar	V	59,99
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	56,99*
Kings Quest 6	A	???
Morph	A	59,99*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Pinball Fantasies	A	52,99*
Robocod	A	46,99
SIM Life	V	76,99
Soccer Kid	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Transarctica	V	52,99
Trolls	A	46,99
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool	A	46,99
Zool 2	A	46,99*

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Edition (Dez.)	A	27,99*
Jurassic Park (Nov.)	A	59,99*
Morph	A	59,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Project X (Nov./Dez.)	A	27,99*
Sensible Soccer (Febr. '94)	A	59,99*
Sleepwalker (Nov.)	A	64,99*
Soccer Kid (Jan./Febr. '94)	A	59,99*
T. F. X. (Dez.)	A	64,99*
Zool (Okt. Nov.)	A	52,99*

Joysticks

Competition Pro

Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk Box	24,99
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box	29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99
Manix Deck, schwarz	39,99

Hardware

Diskettenlaufwerke

A - 500 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99
Tasc oder Sony extern	139,99

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar inklusive Gary-Adapter	269,99
A 600 auf 2 MB	159,99

Controller

Roc Hard IDE - Controller mit Ram Option für AMIGA 2000	319,99
AT - 2000 mit RAM Option für Amiga 2000	159,99

Zubehör

Kickstart Umschaltpl. mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
2,00 Rom	44,99
Virus-Control 4.0 dtisch. Version von MSPi	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit
nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb
bitte anrufen und den aktuellen Preis er-
fragen

Weitere Hard- und
Softwareangebote auf An-
frage.

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen
in der Regel 1MB, PC-Programme
entsprechend VGA Karte und eine
Festplatte. V bedeutet komplett
deutsche Version. Alle anderen
Spiele werden mit einer deutschen
Anleitung A geliefert (E=englische
Anleitung). Alle Titel sind sofort
lieferbar, nur die mit *gekenn-
zeichneten Produkte waren bei
Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
(bitte nachfragen). Der Versand
erfolgt ausschließlich per
Nachnahme. Die Versandkosten
betragen DM 9,50 zuzüglich
Zahlkartengebühr (DM 3,-).
Softwarebestellungen ab DM 250,-
ohne Versandkosten. Bei Vorkasse
per Scheck oder Überweisung bitte
Spielpreis zzgl. DM 6,50.
Überweisungen auf bitte das Konto
Nr.: 1217884 bei der Sparkasse
Aachen - Eschweiler, BLZ 391
501 00. Lieferung ins Ausland nur
per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte
nur Eurochecks). Fordern Sie
noch heute unter Angabe Ihres
Computertypen kostenlos und
unverbindlich unsere neuesten
Preislisten an. Darin enthalten ist
auch ein reichhaltiges Angebot an
Joysticks und Hardwarezubehör.
Irrtum und Preisänderungen
vorbehalten. Diese Preisliste
ersetzt alle vorherigen. Stand siehe
diese Zeitungsaufgabe.

Preishammer

Elite 2 - Frontier 56,99

Deutsche Version

Anstoss 62,99

Deutsche Version

Turrican 3 46,99

Deutsche Anleitung

Jurassic Park 52,99

Deutsche Anleitung

Magic Boy



Endlich mal was Neues: Ein putziger Held turnt über Plattformen – wow. Um die Originalität vollends auf die Spitze zu treiben, sammelt er auch noch Extras ein und bekommt es mit bonbonfarbenen Knuddelgegnern zu tun!

Alle Achtung, Empires Beitrag zur momentanen Plattform-Mania kommt tatsächlich nahezu ohne eigene Ideen aus. Selbst die Vorgeschichte dürfte Kennern des Disney-Streifens „Fantasia“ seltsam vertraut

sein: Während der Hexenmeister außer Haus weilt, stellt sein Zauberschüler allerlei Unsinn an – jetzt sind die magischen Kreaturen los, und der Spieler soll sie wieder einfangen.

Die 32 teils anwählbaren Levels können solo oder (nacheinander) zu zweit durchhüpft werden, wobei man die Gegner mit Beißübungskugeln beschneit, um seine Beute dann ins Fangsäckel zu stecken. Bisweilen liegen Sammelextras für einen Mehrwegeschub oder Continues am Weg, und natürlich fehlt kaum eines der anderen Genre-Versatzstücke: Geheimräume, Laufbänder, Eispassagen und Springfedern. Zur Ehrenrettung der Programmierer muß aber gesagt werden, daß

der unfolgsame Nachwuchs-Magier vor unfairen Stellen verschont bleibt und alle auftretenden Figuren sehr witzig animiert wurden. Gescrollt wird zwar bloß nach oben und unten, dafür sind die vier Wüsten-, Wasser-, Spielzeug- und Futurowelten

niedlich gezeichnet und wissen durch passende Begleitmusik sowie schöne Sound-FX zu gefallen. Schon wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades sind Neu-Hüpfer hier also recht gut aufgehoben, zudem liegt der Packung das bereits etwas ältere, aber immer noch nette Jump & Run „Cool Croc Twins“ bei. Plattform-Veteranen kennen aber sicher auch diese Dreingabe schon und sollten das Spiel daher großräumig umspringen. (rl)



MAGIC BOY (EMPIRE)	
JUMP & RUN	
65%	
„BUDENZAUBER“	
GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	60%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

CYBERPUNKS

Wenn sich der Autor eines Kinderspiels wie „Doodlebug“ an William Gibsons Datencowboys vergreift, kann einfach nichts Gutes herauskommen – wie Core Designs neues Actiongame eindrucksvoll beweist.

Der Mix aus „Alien Breed“ und „The Chaos Engine“ macht leider keinen seiner Vorbilder Ehre: Man übernimmt auf einen Streich die drei Cyberpunks Bee, Gee und Raa der 501st Cyber Assault Squad, die in fünf Missionen mit je drei bis vier Levels den Weltraum allentfrei halten sollen.

Tatsächlich begegnen sie auch alle paar hundert Lichtjahre so einem außerirdischen Monster, das ohne Sinn und Verstand durch die Gegend läuft. Doch in der Hauptsache sind die Jungs damit beschäftigt, Extras ein-

zusammeln, zwischen den aus der Vogelperspektive gezeigten Etagen der Raumstation via Teleporter zu wechseln und sich vom knappen Zeitlimit nerven zu lassen, innerhalb dessen z.B. ein Wissenschaftler gefunden werden muß. Nette Gimmicks wie ein Roboter, der die Nachhut übernimmt, Smartbombs, Computerterminals oder Übersichtskarten sorgen für etwas Abwechslung, aber generell

fragt man sich meist nur, was man hier eigentlich macht. Die akzeptable Stick-Steuerung hat trotz des dreiköpfigen Heldenteams keinen Zwei-Spieler-Modus vorzuweisen, doch immerhin gibt's Paßwörter für die einzelnen Abschnitte. Die Grafik sieht putzig aus, ist ganz nett animiert und scrollt tadellos in alle Richtungen, hat allerdings kaum Neues zu bieten. Am besten gefällt noch der pralle

Techno-Sound, der jedoch ständig von nervigen Effekten gestört wird. Na ja egal, wer den Test zu „Alien Breed 2“ gelesen hat, weiß ohnehin schon, daß er seine Credits lieber woanders investiert. (mm)



CYBERPUNKS (CORE DESIGN)	
LABYRINTH-ACTION	
44%	
„LANGWEILIG“	
GRAFIK	66%
ANIMATION	63%
MUSIK	71%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	39%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

Das Imperium schlägt zurück!



Quicksoft Computer GmbH, Bärenstr. 8, 78054 Schwenningen

Rufnummern im intergalaktischen Fernsprechnetz: (07720) Tel.: 31046 / 31068 / 32083 FAX: 33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme. Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,- Bei Bestellungen unter 50,- DM erheben wir einen Mindermengenzuschlag von 5,- DM



Auf die empfohlenen
Verkaufs-
preise
der Hersteller



!!! Spitzen !!!
Gewinnspiel

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatibel, Atari ST, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/4 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken).
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus, wenn Ihr einen Katalog von uns habt.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels, den rechnet ihr mal 0,66, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM79,95

$79,95 \times 0,66 = 52,77$

Vorteile für Euch:

1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.

Alle mit * gekennzeichneten Spiele waren zur Zeit der Drucklegung noch nicht verfügbar, unbedingt anrufen!!!

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen!!!

Programm	Amiga	IBM/PC
1989	DV	68,37 82,04
ATAC	DA	65,97*
A-Train	DV	79,17 92,37
Alien Breed 2	DA	46,17*
Alone in the Dark	DV	— 85,77
Anstoß	DV	65,97 a.A.
Anstoß A1200	DV	65,97 —
Armenmoor	DV	79,17 —
Ambush at Somier	DA	— 92,37
B.C. Kid	DA	46,17 —
Battle Isle	DV	46,17 —
Battle Isle Data Disk	DV	19,77 —
Battle Team	DV	65,97 79,17
Burntime	DV	— 79,17
Blester	DA	a.A. —
Body Blows	DA	52,77 —
Body Blows Galactic	DA	46,17*
Bundesliga Man Pro 2.0	DV	65,97 65,97
Civilisation	DV	79,17 92,37
Comanche White L.	DV	— 92,37
Comanche Data Disc	DV	— 46,17
Curse of Enchantia	DV	79,17 79,17
Cyberace	DV	— a.A.
D-Generation	DA	26,37 65,97
Daughter of Serpents	DA	72,52 79,17
Day of the Tentakel	DV	— 85,76
Das schwarze Auge	DV	72,52 79,17
Das schwarze Auge 2	DV	a.A. a.A.
Der Patrizier	DV	65,97 79,17
Desert Strike	DA	52,77 —
Dune 2	DV	59,37 72,52
Dogfight	DA	65,97 92,37
Dynablast (mit Adap.)	DA	59,37 85,97
Eishockey Manager	DV	72,52 79,17
Elite 2 Frontier	DV	59,37 79,17
Elysium	DV	65,97 —
Even more Incre. Machine	—	72,57
Eye of the Beholder 3	DV	— 79,17
F-15 Strike Eagle 3	DA	— 92,37
Flashback	DV	59,37 85,97
Freddy Pharkas	DV	— 79,17
Formula 1 Gr. Prix	DV	79,17 92,37
Goal	DV	62,77 59,37
Goblins 2	DV	65,97 85,77
Goblins 3	DV	a.A. a.A.
Global Conquest	DA	— 92,37
Gunship 2000	DA	65,97 92,37
Hexuma	DV	79,17 79,17
Hired Guns	DA	59,37 79,17
History Line	DV	79,17 79,17
Human Race	DV	65,97 79,17
Indiana Jones 4	DV	79,17 85,17
Indianapolis 500	—	26,37 26,37
Inca	DV	— 92,37
John Madden Football 2	—	65,97
Jonathan	DV	79,17 79,17
Jurassic Park	DV	a.A. 65,97
KGB	DV	59,37 72,57
Kaiser	DV	92,37 92,37
Kings Quest 6	DV	— 79,17
Lands of Lore	DV	a.A. 65,97
Legacy	DA	a.A. 85,71
Legend of Kyrandia	DV	65,97 79,17
Lemmings 2	DA	59,37 79,17
Lionheart	DA	52,77 —
Links 386 Pro	DA	— 92,37
Lord of the Rings 2	DA	65,97 65,97
Lost in Time 1 + 2	—	85,77
Lothar Matthäus	DV	59,37 65,97*
Might and Magic 5	DV	— 85,77
Monkey Island 2	DV	79,17 79,17
Mortal Combat	DV	52,77 a.A.
Patriot	DA	— 79,17
Perfect General Data	DA	46,17 46,17
Prophecy of the S.	DA	a.A. 79,17
Prince of Persia 2	DA	— 65,97
Pinball Dreams	DA	46,17 59,37

Programm	Amiga	IBM/PC
Pinball Fantasies	DA	52,77 —
Pinball Illusions	DA	a.A. —
Pirates Gold	DV	— 79,17
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	79,17 92,37
Populous 2	DV	59,37 72,57
Prime Mover	DA	52,77*
Quest for Glory 3	DV	— 79,17
Ragnarok	DA	a.A. 85,77
Railroad Tycoon Deluxe	DA	— 85,77
Return to Zork	DA	— 85,77
Ringworld	DV	— 79,17
Sensible Soccer 92/93	DV	46,17 52,77
Shadow of the Comet	DV	— 85,77
Sim Earth	DV	79,17 79,17
Stunt Island	DV	— 99,37
Street Fighter II	DA	59,37 59,37
Strike Commander	DA	— 85,77
Strike Commander Sp.	DA	— 32,97
Syndicate	DA	59,37 79,17
The Legacy	DA	— 85,77
The Lost Vikings	DA	59,37 79,17
Tornado	DA	a.A. 72,57
Turrican	DA	19,77 —
Turrican 2	DA	13,17 59,37*
Turrican 3	DA	46,17*
Transarcica	DV	59,37 72,57
Ultima 7	DV	— 85,77
Ultima 7 Teil 2	DA	— 72,57
Ultima Underworld 2	DA	— 72,57
Uridium 2	MA	46,17 —
Veils of the Darkness	DV	— 72,57
Wax Works	DV	65,97 79,17
Walker	DA	59,37 —
Warlords 2	—	79,17
Whale's Voyage	DV	59,37 72,57
Wizardry 7	DV	— 92,37
Wing Commander	DA	79,17 —
WComm. II + Speech	DA	— 72,57
Wing Comm. Academy	DA	— 62,57
Wing Sp. Operat. 1 od. 2	DA	— 46,17
Woody's World	DA	46,17 —
X-Wing	DA	— 85,77
X-Wing Upd.	DV	— 52,77
X-Wing Mission	DA	— 39,57
Zool 2	DA	46,17*
CD-ROM		Preis:
7th Guest	DA	143,96
Air Warrior	DA	95,96
Animals	—	103,96
Battle Chess	—	79,96
Blue Force	—	103,96
Carmen World Deluxe	MA	143,96
Chess Maniac	—	95,96
Curse of Enchantia	—	79,96
Der Patrizier	DV	103,96
Dune	MV	103,96
Eye of the Beholder 1 - 3	—	85,77
Gunship 2000+SCEN D.	—	95,96
Inca	DV	127,96
Indiana Jones 4	—	103,96
Kings Quest 6	—	103,96
Legend of Kyrandia	DV	65,96
Lord of the Rings	—	119,20
Maniac Mansion 2	—	103,96
Monkey Island	—	103,96
Napoleonica	DA	79,96
Pacific Island	—	79,96
Protostar	DV	98,96
Sherlock Holmes 3	—	127,96
Shuttle	DV	103,96
Space Quest 4	DA	95,96
The Lost Treasures	—	79,96
The Lost Treasures 2	—	55,96
Ultima 1-8	—	143,96
Ultima Underworld 1&2	—	103,96
Wing C.2 Deluxe	—	127,96

Wir verlosen:

100 x den Streetfighter II für PC oder Amiga

Was ist zu tun:

In unserer Anzeige verbirgt sich der Name eines Spiels, den wir selber erfunden haben. Das Spiel ist also auf dem Markt nicht erhältlich.

Wenn Ihr den Namen des Spiels herausfindet, auf eine Postkarte schreibt und an uns schickt, nehmt Ihr an der Verlosung teil. Bitte gebt auch an in welcher Zeitschrift Ihr unsere Anzeige gesehen habt, und eure Meinung interessiert uns natürlich auch!!!

Einsendeschluß 31.12.1993

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Unbedingt zu empfehlen:

Für PC 3,5

Privateer DA — 85,77
Privat. Speech DA — 36,27

Für Amiga + PC 3,5

Elite 2 DA 59,37 79,17
Turrican II DA 13,17 59,37*

Für Amiga

Uridium II DA 46,17 —
Turrican III DA 46,17 —
Onyx DV — 12,96

Zubehör:

Leerdisketten 3,5" DD 8,95
Leerdisketten 3,5" HD formatiert 14,95
Leerdisketten 5,25" HD 9,95
Soundblaster 2.0 DV 169,95
Soundblaster ASP 16 DV 449,95
Adlib Gold 379,95
Joystick Competition Pro 5000 26,95
Joystick Competition Pro Star 35,95
Joystick Competition Pro Mini 35,95
Joystick Competition Pro PC 43,95
Mausmatte 4,95
X-Copy Tools inkl. Hardware 89,90
Diskettenbox 40 Stück 9,95
Diskettenbox 80 Stück 14,95

Quicksoft Sonnenbrille mit UV Schutz zum super Winterpreis

19,95
SEGA Rucksack 71,95
SONIC 2 Uhr 44,95

Lösungsbücher:

Bard's Tale 3 DV 22,50
Curse of Enchantia DV 24,30
Dungeon Master DV 22,50
Elvira 2 DV 13,50
Eye of the Beholder 3 DV 24,30
Freddy Pharkas DV 13,50
Indiana Jones 4 DV 13,50
Might+Magic 5 DV 24,30
Ultima 7 DV 22,50

BEASTLORD ANSTOSS

Seit den Psygnosis-Knallern läßt ein „Beast“ im Titel jeden Action-Freak aufhorchen – allerdings bleibt Grandslams verbiesterter Lord im Schatten des großen Vorbilds stecken...

Im Handbuch dieses Actionadventures findet sich ein Comic mit der Vorgeschichte: Von dunklen Mächten wurde der allsehende Falke versteinert und das geflügelte Einhorn gefangen: jetzt herrschen Orks im einst so friedlichen Wald, und eine böse Hexe braut ihre Zaubertränke. Na, wenn das keine Gründe sind, um den Beastlord auf den Plan zu rufen?!

Mischsteuerung tut dem Spielfluß gar nicht gut. Wer dennoch vorankommt, erfährt das über eine eingeblendete Prozentzahl, zudem läuft eine Uhr mit. Traurig, daß Grafik und Sound während des Spiels nie das Niveau des Intros erreichen; noch trauriger ist das umständliche Handling. Und angesichts des kurzlebigen Helden ist der einsame Spielstand, der hier gespeichert werden kann, wohl das Traurigste von allem. Wer also ein drittes „Shadow of the Beast“ erwartet, sollte sich besser auf ein paar dicke Krokodilstränen einstellen! (ms)



Seine Lordschaft wird per Stick durch drei parallax scrollende Levels dirigiert und muß gegen Energieräuber (Frösche, Werpantier etc.) verteidigt werden, die nach ihrem Exitus allerlei Gegenstände hinterlassen – meist handelt es sich um Fresalien, die den beängstigend schrumpfenden Statusbalken wieder aufpäppeln. Weiter sind Informationen zu beschaffen, indem die friedfertige Einwohnerschaft mittels Eintippgesprächen belabert wird. So erfährt man auch, wie manche Dinge zu benutzen sind, gelegentlich ist zudem ein Tauschgeschäft oder ein bißchen Zauberei möglich. Derlei Aktionen werden per Mausklick über eine Menüleiste erledigt, und diese mühsame

BEASTLORD (GRANDSLAM)

ACTION-ADVENTURE

56%

„BIESTIG“



GRAFIK	55%
ANIMATION	60%
MUSIK	62%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	55%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS **DM 59,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

Vor zwei Monaten machten wir Euch mit einem Vorab-Test den Mund wässrig, nun ist der Traum jedes Fußballmanagers digitale Wirklichkeit geworden – und das auf allen Amigas gleichzeitig!



Vors Tor...
...Gewühle im Strafraum...
...Riesenchance für Schiefelbein!
Topoooooor!
1:0 Schiefelbein

Hamburger SC	0:0
SC Nürnberg	
Eintracht Dor.	0:0
VfB Karlsruhe	
TSV Köln	0:0
FC Kaiserslaut.	

Die Standard- und die spezielle 1200er-Version unterscheiden sich bloß grafisch, das Gameplay ist völlig identisch: Bis zu vier menschliche Trainer müssen versuchen, innerhalb von zehn Jahren den Job von Berti Vogts zu ergattern. Man sollte also aus den 20 anfänglich vorhandenen Kickern durch gezieltes Training, geschickte Transfers und eine clevere Finanzplanung baldmöglichst ein Spitzenteam formen, das auch im internationalen Wettbewerb bestehen kann. Dazu stehen in einem Dutzend Untermenüs umfangreiche Statistiken und die üblichen Optionen zur Verfügung; alles ist direkt vom (Büro-) Hauptscreen aus zugänglich.

Aus rechtlichen Gründen tragen die Bundesligavereine hier nicht ihre originalen Namen, was sich mit dem integrierten Editor aber ändern läßt. In puncto Optionsvielfalt wird das Niveau des „Bundesliga Managers Prof.“ um Haarsbreite verfehlt, speziell, was die (Einzel-) Trainings- und Werbemöglichkeiten angeht. Handhabungstechnisch warten übersichtliche Menüs und eine gelungene Maussteuerung,

die Installation auf Festplatte sei jedoch dringend angeraten. Das entscheidende Plus von Anstoss ist aber die geradezu sensationelle Optik! Das gilt insbesondere für die animierten Spielszenen, wobei der Chef im Fal-

le eines Elfmeters sogar selbst Hand an die Maus legen darf. Auch hier sind sich beide Versionen einig: Am 1200er bekommt man lediglich mehr und feiner abgestufte Farben zu sehen. Alles übrige stand schon in der Oktober-Ausgabe, nur eine exakte Prozentbewertung fehlte – und die folgt sogleich... (md)

ANSTOSS (ASCON)

FUSSBALL-MANAGEMENT

91%

„EDEL“



STANDARD A1200

GRAFIK	90%	92%
ANIMATION		93%
MUSIK		83%
SOUND-FX		85%
HANDHABUNG		81%
DAUERSPASS		92%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS **DM 99,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

BODY BLOWS GALACTIC

Vorbei die Zeiten, da man Schlägertypen als bodenständiges Völkchen betrachten konnte: In getrennten Versionen für den 1200er und kleinere Amigas verlagert Team 17 die Prügelei nun in himmlische Gefilde!

Wer da lediglich einen galaktischen Neuaufguck des irdischen Vorgeplänckels befürchtet, kann beruhigt werden: Nur zwei der alten Kämpen sind noch mit von der Partie, alle anderen sind genauso neu wie ihre Kampftechniken, die sie hier auf fernem Stern zu Schau stellen.

Beibehalten wurde das feine Optionsmenü, wo nach wie vor ein Dutzend Prügelknaben auf Solisten oder Duellanten wartet – bei den Turnieren, die im Quartett oder zu acht ausgetragen werden, dürfen sogar sämtliche Teilnehmer den gleichen Fighter wählen, was absolute Chancengleichheit gewährleistet. Dann muß man sich noch hinsichtlich der Rundenanzahl (eine oder drei) und Kampfzeit (ohne Uhr, 60 bzw. 90 Sekunden) festlegen, ehe mit der „Mercy-Option“ bestimmt wird, ob ein zu Boden gegangener Recke mit einer kurzen Erholungsphase rechnen darf oder nicht.

Als Arenen dienen neben der alten Mutter Erde nun fünf weitere, ideenreich gestaltete Planeten, die höchst illustre Gegner beherbergen: Auf dem hochentwickelten „Titanica“ sind Lazer und Tekno zu Hause, während der stark bewaldete „Gellorn-5“ mit den Urviechern Dino und Dragon aufwartet. „Eclipse“ ist die Heimat des feurigen Inferno und seines eisigen Gegenstücks Warra; ebenfalls nicht unterschätzen sollte man Phantom und Puppet vom

störfallgeschädigten „Miasma“ sowie die beiden auf „Feminio“ lebenden Amazonen Kai-Ti und Azona. Bei den meisten dieser Typen gilt „nomen est omen“; allesamt verfügen sie über jeweils etwa 20 teils recht bizarre Kampftechniken, die ihrem Lebensraum perfekt angepaßt sind. Während z.B. Warra die Feinde mit seinem eisigen Atem einfriert, schickt Lazer sie per Laserstrahl zu Boden, und Phantom greift zu einer geheimnisvollen Energie-Materie-Transformation. Der graziösen Kai-Ti wiederum genügt manchmal schon ein sanfter, aber gut gezielter Fingerdruck, wo Dino ausgiebig mit seinem mächtigen Schweiß wedeln muß...

Die gute Stick-Steuerung erleichtert nicht nur den Kampf ums Dasein, sie ist auch sehr hilfreich bei der Entdeckung neuer Bewegungsvarianten. Durch diese technische Vielfalt plus der freien Kämpferwahl und der sonstigen Optionen hält die Kondition, äh, Motivation sehr lange vor. Das Auge wird unterdessen von sanftem Scrolling in alle Himmelsrichtungen und einem wunderschönen Leveldesign mit teilweise animierten Hintergründen erfreut. Okay, die knackige Sounduntermalung erinnert in musikalischer Hinsicht leicht an den Vorgänger, aber das läßt sich verschmerzen, oder? Zumindest der Packung ja noch (genau wie bei „Alien Breed II“) kostenlos die Heli-Ballerei „Apache“ beiliegt.



Nur nicht das Gesicht verlieren! (A1200)



Jetzt wird's brenzlig! (A1200)



Ein letztes Wort zu den verschiedenen Versionen: Wie man schon an unserer Wertung erkennt, ist die Ausführung für den 1200er etwas besser präsentiert, aber sonst völlig identisch. Alsdann, draufhauen und wohlfühlen! (ms)

BODY BLOWS GALACTIC (TEAM 17)

KAMPFSPORT

83/84%

„GALAKTISCH GUT“



	STANDARD	A1200
GRAFIK	83%	85%
ANIMATION	85%	87%
MUSIK	76%	77%
SOUND-FX	81%	83%
HANDHABUNG	85%	85%
DAUERSPASS	82%	82%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB bzw. 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2+1 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Zwei Luftküsse... (A1200)

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handels-simulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spani-schen

Krone auf Ent-deckungs-tour ge-hen oder als eine andere historische Per-sönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frank-reich.

Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator ver-setzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt. Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer er-obern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftli-che Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

CHRISTOPH KOLUMBUS



SOFTWARE 2000



Demo-Disk für AMIGA
oder PC gegen 6 DM in bar oder
Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Kolumbus".
Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Thomas's Big Race

Bereits die vorangedampfte Digi-Eisenbahn „Thomas the Tank Engine“ konnte dem 64er-Klassiker „Loco“ nicht das Kühlwasser reichen – beim Nachfolger ist der Spielspaß endgültig unter die Räder gekommen!

Ein oder zwei Spieler treten hier auf einem ganz nett und vor allem schön hunt gezeichneten Splitscreen zur Wettfahrt an, wofür vier Rennstrecken

sowie sieben Loks und ein Bus zur Auswahl stehen. Das ausgesuchte Gefährt wird von links nach rechts über ein mit Sackgassen, roten Ampeln und geschlossenen Schranken gespicktes Gleissystem gesteuert, und mit der freien Fahrt für freie Lokführer ist's auch sonst nicht weit her:

Neben dem verwirrenden Schienen- und Straßenverkehr erschweren noch zusätzlich

auf der Strecke platzierte Steine, herrenlose Wagons etc. das zügige Vorankommen. Eine ziemlich grobe Übersichtskarte gibt Auskunft über den ungefähren Standort der Loks; und

die Tankuhr informiert über den (unterwegs nachfüllbaren) Vorrat an Betriebsstoff. Die einzelnen Strecken enthalten jeweils auch eine kleine Abkürzung, die allerdings bloß dem zuerst dort eintreffenden Zug offensteht – außerdem muß dieser dann die hier vor sich hingammelnden Buchstaben aufklauben, um wieder auf die Hauptstrecke zu gelangen.

Auf der Habenseite verbucht das Game seine soft scrollende, niedlich animierte Grafik und die gelungene Stick-/Tastatursteuerung. Bei der öden Musik schmerzt es dagegen, daß die Abschaltoption streikt, und die Qualitäten des Gameplays bewegen sich irgendwo zwischen langweilig und nervtötend. Verständlich, denn die Strecken sind viel zu kurz, wegen der unbrauchbaren Karte muß man sich zudem ihren Verlauf genauestens einprägen. Alles in allem also bloß ein Wettlauf mit dem Schlaf... (md)



THOMAS'S BIG RACE (ALTERNATIVE SOFTWARE) EISENBAHN-RENNEN

36%
„KESSLSCHADEN“



GRAFIK	58%
ANIMATION	52%
MUSIK	42%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	29%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 39,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Huckleberry Hound

Die hier zugrundeliegenden Cartoons von Hanna und Barbera sollten die älteren Semester unter Euch eigentlich noch kennen – das Budget-Spiel zum Zeichentrick-Hund braucht hingegen eigentlich niemand zu kennen...

Fangen wir mal mit dem Positiven an, schon weil das viel schneller geht. Also, die Verpackung ist aus solider Pappe, nett bedruckt und kostet samt Inhalt nur knappe 30 Märker. Letzterer besteht aus ein bißchen Werbung, einem Faltblatt mit der Anleitung sowie einer Diskette – und genau die ist das Problem. Das darauf befindliche Programm gönnt dem armen Titelhund nämlich weder edle Comicgrafik noch ein vernünftiges Gameplay, statt dessen warten öde 08/15-Plattformen im Aldi-Design:

Der alte Huck muß in sechs Welten à sechs Levels Diamanten und Oscar-Figuren auf-sammeln. Als kleinen Tröstpreis für seine stinklangweilige Aufgabe findet er diverse Extras wie Zusatzleben oder Tankkappen – eine Wumme, mit der sich seine drei Hundeleben gegen böse Spinnen, Vögel und Fische verteidigen ließen, sucht er allerdings vergeblich. Ge-

nauso vergeblich sucht der Spieler nach einem Fünkchen Motivation, denn die hat sich bereits beim Anblick der lieblos gezeichneten und lasch animierten Grafik restlos verflüchtigt. Auch das annehmbare Vertikalscrolling kann nicht davon ablenken, daß es vor un-fairen Stellen nur so wimmelt und das Beste am Begleitkrach die Abschaltoption ist.

Zum Schluß sei noch auf den einzigen Vorzug des durch und durch überflüssigen Trauerspiels hingewiesen: Die Titelmelodie ist ganz nett. Trotz der

stabilen Packung und des auf den ersten Blick günstigen Preises ist das freilich ein bißchen wenig. Ja, der grüne Müll-Punkt klebt hier nicht umsonst auf der Box... (rf)

HUCKLEBERRY HOUND (ALTERNATIVE SOFTWARE) JUMP & SLEEP

22%
„PFUI!“



GRAFIK	29%
ANIMATION	26%
MUSIK	42%
SOUND-FX	26%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	18%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Lang, lang ist's her, da gelangte Infocom mit genialen Textadventures zu Kultstatus – dann schlug der Pleitegeier zu. Kürzlich wurde die US-Company wiederbelebt und mit ihr so manche ihrer Software-Legenden!



aus der Toilette von Joe's Bar auf ihren Heimatplaneten Phobos entführen. Dort trifft er/sie alsbald einen ständigen Begleiter, der ihr/ihm in prekären Situationen hilfreich zur Seite steht. Gelegenheiten dazu ergeben sich reichlich, denn es wird ausgiebig im Weltraum herumgereist, und auf vielen Zwischenstopps spielen sich die unglaublichsten Dinge ab: Ob amoklaufende Venusfliegenfallen oder (deutsche!) Wissenschaftler, die mit Gorillas merkwürdige Experimente treiben – hier gibt es nichts, was es

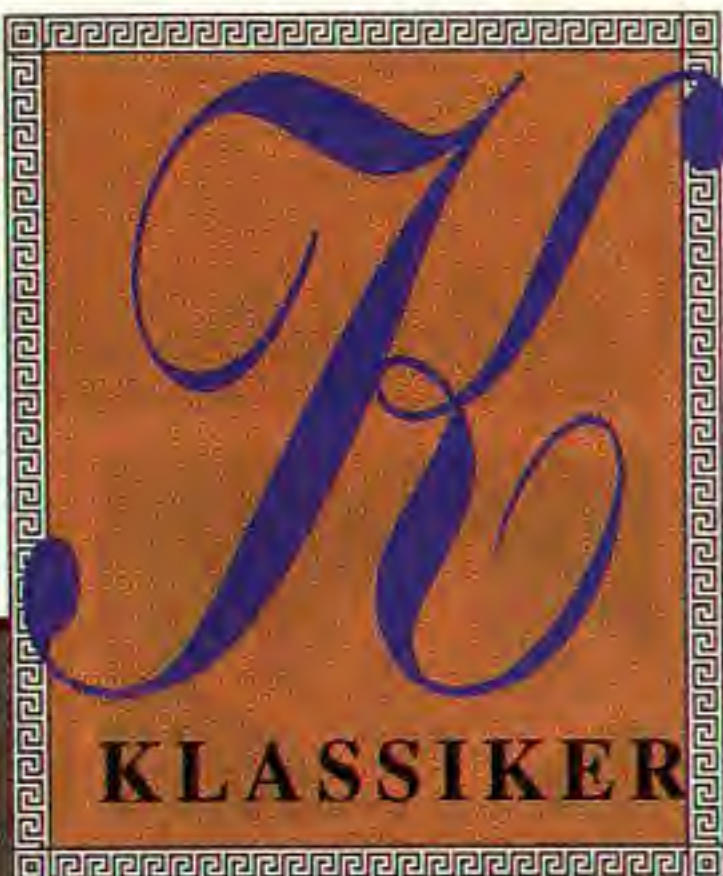
nicht gibt. Falls das jemandem in ungefilterter Form vielleicht doch zu starker Tobak sein sollte, kann er ja einen harmloseren der drei „Versauheits-Levels“ wählen, die das Game in weiser Voraussicht anbietet...

Da solche Textadventures mittlerweile ausgestorben sind, sagen wir es nochmals in aller Deutlichkeit: Bilder entstehen ausschließlich im Kopf des Spielers, am Screen erscheint (englischer) Text pur, und sämtliche Aktionen werden per Tastatureingabe in die Wege geleitet. Mangel an Atmosphäre herrscht dennoch nicht, ganz im Gegenteil – wer sich bei einer derart aberwitzigen Handlung mit solch phantasievollen Ortsbeschreibungen langweilt, schläft vermutlich auch über den Büchern von Stephen King ein! Sollte hingegen jemand Geschmack an Adventures nach alter Väter Sitte gefunden haben, sei er hier noch auf die Compilation „The Lost Treasures of Infocom“ hingewiesen, wo für einen runden Hunni zwanzig weitere, nicht minder gelungene Exemplare warten. (mm)



Der (PC-) Nachfolger

Obzwar Infocoms Comeback Anfang letzten Jahres mit dem Nachfolger unseres heutigen Klassikers gefeiert wurde, blieb er doch auf den PC beschränkt – der enorme Byte-Umfang dieses Grafikadventures würde schlicht und ergreifend das Fassungsvermögen gängiger Amiga-Festplatten sprengen. Als eines der ersten Adventures, die es überhaupt für unsere „Freundin“ zu kaufen gab, kennen die Ur-Ledergöttinnen solche Probleme natürlich nicht: Für 29,- DM erhält man ein reines Textabenteuer, das durch seinen völligen Verzicht auf Bilder und Sound problemlos mit 512 KB läuft, selbst wenn man es auf Harddisk installiert. Schade nur, daß man in der aktuellen Budgetausführung auf die witzigen Beilagen der Originalversion (ein Comic im Stil von „Flash Gordon“ und eine „Geruchskarte“) verzichten muß. Beim Inhalt muß man dagegen auf gar nichts verzichten: Bereits 1986, also lange vor dem ersten „Larry“, schuf Steve Meretzky hier eines der raren Meisterwerke auf dem Gebiet der abenteuerlichen Erotik. Es ist eine Science-fiction-Story im Stil der 30er Jahre, nur daß die Charaktere damals nicht annähernd so versaut waren wie Steves außerirdische Sado-Tussis! Sie planen nämlich, die Erde zum Vergnügungszentrum ihrer privaten Ausschweifungen zu machen, wozu sie schon mal den (männlichen oder weiblichen) Helden



Der ursprünglich beigelegte Comic



Man spricht deutsch?!

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
86%		69%
—	GRAFIK	—
—	ANIMATION	—
—	MUSIK	—
—	SOUND-FX	—
81%	HANDHABUNG	60%
92%	DAUERSPASS	78%
FÜR GEÜBTE		

Die Budget-Bühne



Was ist grün und isometrisch?

Robin Hood!

Welche Ritter tragen keine Rüstung?

Die Knights of the Sky!



Welcher Golf fährt schon namentlich auf der Überholspur?

Links!

Was ist der Haken am Abenteuer?

Hook!



Welche Bart's Tale ist kein Rolli?

The Simpsons!

Wo haben Katzen Gummi-Tatzen?

Bei Jaguar XJ 220!



Was fällt Euch zuerst ein, wenn Ihr an Weihnachten denkt? Das leere Portemonnaie? Und was fällt Euch zuerst ein, wenn Ihr an Euer leeres Portemonnaie denkt? Na, im Sinne der Software-Erneuerung wohl hoffentlich die Budget-Bühne...

Für kluge Köpfe

Und wenn wir an die Budget-Bühne denken, dann fällt uns diesen Monat zuallererst **Robin Hood** ein, dessen isometrische Millennium-Versoftung soeben von Kixx XL neu aufgelegt wurde. Der Witwen-Tröster wetzt seinen Bogen auf allen Amigas (außer dem 4000er) gegen ein Eintrittsgeld von 39 Pfeilen und spricht deutsch, zumindest in der Anleitung. Ebenfalls von Kixx XL stammt der preisgünstige Neustart der **Knights of the Sky** – das Doppeldecker-Drama fliegt zwar nicht am 1200er und 4000er, wird dafür aber mit dem (englischen) Originalhandbuch sowie einer deutschen Kurzanleitung geliefert. Netter Service, der seine 49,- DM sicher wert ist. Last not least präsentieren die Kixxer mit **Links** noch eine luxuriöse Golf-Simulation für Luxus-Amiganer mit Luxus-„Freundin“. Um den Rasensport hier wirklich auskosten zu können, sollten nämlich Festplatte und Turbokarte vorhanden sein, in der Tasche müssen 49 Marker Bares klümpeln, und ein paar Englischkenntnisse im Kopf wären auch kein Fehler. Letzteres gilt nochmals verstärkt für **Hook**, den Hit Squad erneut auf Beutezug schickt. Das „filmreife“ Piratenabenteuer kann bereits für 29 Goldstücke angeheuert werden und segelt auch am 1200er.

Für flinke Finger

Freilich sollen nun auch die Joystick-Quäler nicht unbekannt bleiben! Oder ist Lucas Arts' Frühwerk **Night Shift** etwa kixx, äh, nix? So eine nette Action-Puzzelei im Comic-Look ist doch schließlich allemal 39 Steine wert, selbst wenn sie bloß englisch angeleitet wird und nicht am 4000er läuft. Deutschsprachige Aktionisten seien indessen an **Strider**, die Umsetzung des berühmten Capcom-Automaten, verwiesen: Der notorische Messerschwinger schwingt sein Messer bereits für 29,- DM auf den Plattformen. TV-Fans werden von Hit Squad für dasselbe Geld mit **The Simpsons** versorgt, wo der schräge Bart es mit nicht minder schrägen Weltraummutanten aufnimmt. Okay, die Aliens können nur Englisch, und auch sonst hat die Welt schon spannendere Hüpfereien gesehen, aber was soll's? Immerhin bringt Core Design zum guten Schluß noch Restposten der phänomenalen Bildschirm-Raserei **Jaguar XJ 220** an den Start! Die Gebrauchsanweisung der Raubkatze spricht deutsch, als Beute ist auch der 1200er zugelassen, und überhaupt sind 39 Mäuse für einen waschechten Joker-Hit sicher nicht zuviel verlangt, oder? So, und jetzt dürft Ihr die kümmerlichen Reste Eures Weihnachts-Budgets getrost für Silvesterknaller verpulvern – nächsten Monat gibt's ja gottlob eine neue Budget-Bühne... (jn)

JEDES SPIEL NUR

29.-DM

DER
NACKTE
WAHNSINN!

NUR
SO LANGE
VORRAT
REICHT!

**JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS
MERCENARY
CHAMBERS OF SHAOLIN
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
HUNTER
VIRTUAL WORLDS**

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ MERCENARY
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ HUNTER
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

Datum/ _____

Unterschrift: _____

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr
**MANFRED
BERGLER**
Fodermayrstraße 24
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.
ACHTUNG : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

25 NEUE JOYSTICKS AM PA

Dynamics

COMPETITION PRO LIMITED JUBILEE EDITION

Der bewährte Competition Pro feiert bereits seinen 10. Geburtstag, weshalb der Standardversion jetzt eine auf 9.999 Stück limitierte Sonderausgabe in vier verschiedenen Farbdesigns gewidmet wurde. Über Geschmack läßt sich zwar bekanntlich gut streiten, aber doch nicht an Weihnachten – soll jeder selbst entscheiden, ob ihm die Teile gefallen. Sachlich bekommt man jedenfalls die gewohnte Qualität geboten: robuste Verarbeitung, kurze Hebelwege, zwei Feuerknöpfe, keine Gimmicks. Also nach wie vor ein Stick fürs Leben.



Competition Limited Jubilee Edition

COMPETITION PRO FOR GENESIS

Nicht für die Band von Phil Collins, sondern speziell für das Mega Drive (in den USA heißt Segas 16-Bit-Konsole nun mal „Genesis“) wurde dieser Vier-Button-Stick entwickelt, der zusätzlich mit Dauerfeuer und Zeitlupe aufwarten kann. Allerdings bezahlt man den erweiterten Komfort mit zwei recht wackeligen Plastikknöpfen für den Zwei-Button-Betrieb, weshalb beherrzt zupackende Actionfans vielleicht doch besser beim normalen Competition Pro bleiben sollten.



Competition Pro for Genesis

Gravis

ADVANCED GRAVIS SWITCH

Während im gesamten Homecomputerbereich praktisch nur Mikroschalter vor sich hin werkeln, haben wir hier mal eine analoge Ausnahme mit feinfühligem Potentiometer. Speziell die Digi-Flieger dürften ihre helle Freude an dem sehr soliden (aber auch ziemlich gewichtigen) Gerät mit seinen drei leichtgängigen, jeweils dauerfeuer-tauglichen Buttons und dem variablen Ansprechverhalten des Hebels haben. Plattform-Hüpfereien kann man hier allerdings getrost vergessen, ansonsten gibt's wirklich Spitzenware für das viele Geld.



Advanced Gravis Switch

GRAVIS GAMEPAD

Auch den Pad-Liebhabern offeriert Gravis ein sehr solides und mit Dauerfeuer versehenes Stück Technik. Die vier Knöpfe unterstützen natürlich auch den Zwei-Button-Modus, und am Handling des Steuerkreuzes gibt es überhaupt nichts auszusetzen. Zudem kann man einen Stick draufschauben, und ein kleiner Schalter verschafft selbst Linkshändern ein sorgenfreies Zockerleben – empfehlenswert!



Gravis Gamepad

Allerdings halten sich Neuheiten und Neuzugänge bei den klassischen Sticks eher in Grenzen, während die konsolentypischen Joypads auch am Amiga immer stärker in Mode kommen. Und da die Steuergeräte für Segas Mega Drive pro-

Quickjoy

MEGASTAR & MEGASTAR JR.

Die beiden Megastars warten mit drei (völlig identischen) Buttons, nicht regelbarem Autofeuer und vier zarten Saugfüßchen auf; viel auffälliger ist jedoch das transparente Gehäuse mit Farbtupfern in knalligem Orange. Doch so grell, wie das Ganze aussieht, so bodenständig ist der Aufbau: Dicke Stahlfedern und Mikroschalter garantieren Präzision – die leider durch extreme Schwergängigkeit erkaufte wird. Der erwachsene Megastar bietet gegenüber dem Junior zusätzlich einstellbare Linkshänder-Tauglichkeit, dafür ist er noch klobiger als der Kleine. Und damit vorwiegend als Muskeltrainer zu gebrauchen...



Megastar und Megastar jr.

SUPERBOARD

Dieses reine Tischgerät hat Mikroschalter, sechs identische Feuerknöpfe und stufenlos regelbares Autofeuer – und ist nichts anderes als eine aufgemotzte Version des guten alten Quickjoy II. Das bedeutet natürlich auch, daß es sich mit dem Superboard genauso gut spielt wie mit dem Klassiker.



Superboard

TESTSTAND

blemlos mit unserer „Freundin“ klarkommen, wurden sie ebenfalls in den Test einbezogen. Am Schluß wartet eine informative Bewertungsübersicht aller Testkandidaten, aber jetzt kommt's erst mal knüppeldick...

Nachdem unser letztes Joystick-Special schon satte zwei Jährchen zurückliegt, war's hoch an der Zeit, mal wieder nachzuprüfen, was sich in der Knüppelszene mittlerweile getan hat – und das war nicht wenig!

Quickshot

STARFIGHTER 3

Auch dieses Drei-Button-Pad ist ursprünglich für Mega Driver gedacht, es hat Slow Motion und einen zweistufigen, für jeden Knopf einzeln regelbaren Turbofeuer-Modus. Doch das Steuerkreuz ist arg wackelig, und die Buttons aus billigem Plastik arbeiten ungenau – ein Totalausfall, den man wohl niemandem ernsthaft empfehlen kann.



Starfighter 3

MAVERICK 3

Der Mega Drive-Stick mit seinen drei Buttons, Autofeuer, Slow Motion und den obligatorischen Saugnäpfen erwies sich als etwas schwergängig; besonders Diagonalbewegungen bereiten Probleme, und die Feuerknöpfe gehören auch nicht gerade zur leichtgängigen Sorte. Folglich bestenfalls ein Durchschnittsstick, den der Jump & Run-Fans restlos vergessen können.



Maverick 3

INTRUDER 1 & INTRUDER 3

Rechte Blender sind der Intruder 1 und sein Mega Drive-tauglicher Bruder Intruder 3: Vom imposanten Äußeren im Stil eines futuristischen Cockpits mal abgesehen, wird hier für sehr viel Geld nur herzlich wenig geboten. Zwei Buttons (beim Intruder 3 drei), zweifach regelbares Autofeuer und ein lustiges Abdeckhäubchen für eins der Feuerknöpfchen lassen die „Störenfriede“ zwar zunächst interessant erscheinen – aber wehe, man versucht damit zu spielen! Das Handling ist extrem ungenau, selbst mit harmlosen Ballereien kommt man nicht problemlos klar. Außerdem sind die Saugnäpfe mit dem hohen Gewicht der Geräte überfordert, so daß gelegentliche Intrudersalti unaufgefordert Abwechslung in den Zockeralltag bringen...



Intruder 1 & 3

AVIATOR 1

Der Name scheint Programm zu sein: Das Teil sieht aus, als wäre es gerade aus einer Cessna gehüpft und kompromißlos für den digitalen Flugbetrieb ausgelegt. Vier Feuerknöpfe sorgen für ausreichende Bewaffnung und ein zweistufiges Dauerfeuer für die Entlastung der Finger. Soweit die Theorie – um die Praxis steht es tatsächlich noch schlimmer als beim Intruder-Pärchen! Der Aviator ist ungenau und unstabil, kurzum, ein klarer Absturzkandidat zu einem horrenden Preis.



Aviator 1

SUPERSTAR & HYPERSTAR

Frisch aus der Abteilung Raumschiffdesign kommen diese beiden Hübschen: Zwei Feuerbuttons (beim Hyperstar sind's vier), drei Saugnäpfe und eine robust wirkende Mechanik verbergen sich hinter dem exklusiven Äußeren. Wer's gern ungewöhnlich mag, wird also kaum enttäuscht werden.



Superstar
und
Hyperstar

SG PROPAD & SG PROGRAMMPAD

Die Mega Drive-Pads bieten neben den üblichen drei Buttons noch zwei Extraknöpfe, die von ihrer Funktion her aber den ganz normalen A & C-Buttons entsprechen. Im schicken Transparentlook gehalten, verwöhnen beide Geräte den Benutzer mit getrennt regelbarem Dauerfeuer und Slow Motion. Außerdem gibt's beim Programmpad zusätzlich drei „Action Keys“, die frei mit verschiedenen Bewegungsabläufen belegt werden dürfen. Durch das solide Handling machen diese Pads eigentlich überall eine gute Figur, wobei sich das (leider relativ teure) Programmpad aufgrund der Action Keys besonders gut zum Prügeln eignet.



SG Propad
und SG
Programmpad

SCORPION JR., SCORPION PLUS & MEGA CONTROL STICK

Das jüngste Mitglied der großen Tecnoplus-Familie ist der Scorpion Junior, dessen Ausstattung mit zwei Buttons, Mikroschaltern und vier Saugfüßen keinen Anlaß zur Klage gibt. Etwas mehr Luxus offerieren der größere Bruder Scorpion Plus bzw. dessen Mega Drive-taugliche Variante Mega Control Stick, die dazu noch (nicht regelbares) Autofeuer vorzuweisen haben. Die ganze Sippe liegt sehr gut in der Pfote, auch die kopflastigen Buttons laden geradezu zum Einhandbetrieb ein. Also reinrassige Ballersticks, die lediglich bei kniffligen Hüpfereien ihre Schwierigkeiten haben. Übrigens werden genau die gleichen Sticks von Quickshot unter der Bezeichnung Apache 1, Python 1 und Python 3 angeboten.

Scorpion



Scorpion Plus



Mega Control Stick

Mega Control Pad



Swift



Mega Control Pad Plus

SWIFT, MEGA CONTROL PAD & MEGA CONTROL PAD PLUS

Der Name Swift steht für ein nett anzusehendes Pad mit Autofeuer, aber nur zwei Buttons. Das ziemlich ähnlich aufgebaute Mega (Drive) Control Pad hat davon drei, die in der Plus-Version über getrennt einstellbares Autofeuer und eine Zeitlupen-Funktion verfügen. Alle drei lassen sich recht gut bedienen, selbst wenn die Steuerkreuze ein bißchen klein ausgefallen sind. Pad-Fetischisten dürfen somit überall unbesorgt zugreifen, denn nennenswerte Kritikpunkte sind uns bei dem Terzett nirgendwo aufgefallen. (mic)

Name	Bewertung	Feuerknöpfe	Technik	Dauerfeuer	Extras	Preis	Hersteller
Competition Pro Limited Jubilee Edition	sehr gut	2	Mikroschalter	—	—	34,-	Dynamics
Compilation Pro for Genesis	mittel	4	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,-	Dynamics
Advanced Gravis Switch	hervorragend	3	Analog	getrennt regelbar	variable Zentrierung	67,-	Gravis
Gravis Gamepad	hervorragend	4	Steuerkreuz	ja	für Linkshänder einstellbar	45,-	Gravis
Megastar jr.	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion	29,-	Quickjoy
Megastar	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion, für Linkshänd. einstellb.	39,-	Quickjoy
Superstar	gut	2	Mikroschalter	ja	—	29,-	Quickjoy
Hyperstar	gut	4	Mikroschalter	ja	—	29,-	Quickjoy
Superboard	gut	6	Mikroschalter	regelbar	—	34,-	Quickjoy
SG Propad	sehr gut	5	Steuerkreuz	getrennt regelbar	Slow Motion	34,-	Quickjoy
SG Programmpad	sehr gut	5+3	Steuerkreuz	getrennt regelbar	Slow Motion, 3 programmierbare Action Keys	69,-	Quickjoy
Apache 1	gut	2	Mikroschalter	—	—	14,-	Quickshot
Python 1	gut	2	Mikroschalter	ja	—	19,-	Quickshot
Python 3	mittel	3	Mikroschalter	ja	—	24,-	Quickshot
Starfighter 3	schwach	3	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	29,-	Quickshot
Maverick 3	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,-	Quickshot
Intruder 1	schlecht	2	Mikroschalter	regelbar	—	74,-	Quickshot
Intruder 3	schlecht	3	Mikroschalter	regelbar	—	74,-	Quickshot
Aviator 1	katastrophal	4	Mikroschalter	regelbar	—	89,-	Quickshot
Scorpion jr.	gut	2	Mikroschalter	—	—	13,-	Tecnoplus
Skorpion Plus	gut	2	Mikroschalter	ja	—	19,-	Tecnoplus
Mega Control Stick	gut	3	Mikroschalter	ja	—	24,-	Tecnoplus
Swift	gut	2	Steuerkreuz	ja	—	24,-	Tecnoplus
Mega Control Pad	gut	3	Steuerkreuz	—	—	19,-	Tecnoplus
Mega Control Pad Plus	gut	3	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	24,-	Tecnoplus

WIAL

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefon 08142/8273
Telefax 08142/54654

*Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992
 Firma mit dem besten Service*

Amiga

1889 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1940 - DIE 20ER EDITION - POLITISIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES 2. 1 MB	65,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN 3 DT. ANL.	59,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54,90
ALICENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB	92,90
ANSTOSS KOMPL. DT. NUR A1200	69,90
APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB	49,90
A-TRAIN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AUFSCHEUNG OST KOMPL. DT. 1 MB *	55,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
BARDS TALE CONSTRUCTION SET 1 MB	75,90
BATTLEMAN (BATTLESLIDE & DATA) DT. 1 MB	99,90
BATTLESLIDE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
B. C. KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL.	45,90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49,90
BLOB DT. ANL.	59,90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59,90
BOOY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BOOY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB *	55,90

ANSTOSS

KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000
69,90

BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
BURNTIME KOMPL. DT. A1200	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54,90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. NUR A1200	79,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB	65,90
COMBAT CLASSICS KOMPL. INCL. TEAM YANKEE, 888 ATTACK SUB, F15 STRIKE EAGLE 2	69,90
CRYSTALS OF ENDORRA KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
DAS SCHWARZE AUG: DSH 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DOGFIGHT MICROPROSE- DT. ANL. 1 MB	69,90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL.	49,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	69,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59,90

Amiga

DIE SIEDLER

KOMPL. DT. 1 MB
69,90

LOST TREASURES OF INFOCOM - 20 TITEL	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
NICO BOOM 2 DT. ANL.	65,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PATRIZER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS- DT. ANL.	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB *	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	49,90
PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1 MB	59,90
PRIME MOVER DT. ANL.	59,90
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *	65,90

ELITE 2 - FRONTIER-

KOMPL. DT. 1 MB
59,90

ROME AD 62 DT. ANL.	75,90
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	69,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	65,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200	55,90
SIMON THE BORGHER KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	55,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	69,90
SPORTS COLLECTION - STARBYTE- DT. ANL.	69,90

MORTAL KOMBAT

DT. ANL. 1 MB *

59,90

SPORTS MASTERS KOMPL. PGA TOUR GOLF	
ADV. TENNIS T. INDIANAPOLIS SEVIERL. CHAMP.	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZEV	
SPACE MAX/BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90

Amiga Sonderposten

888 ATTACK SUB	19,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN	19,90
AGONY - PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNOS	15,90
AQUAVENTURA - PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS-	29,90
BALE OF COSMIC FORCE - WIZARDRY 5- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESLADRON	24,90
BATTLETECH 1	29,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BISS JANE SEYMOUR	29,90
BUCKOCHAN	29,90
CADAVRE 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	19,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CASTLES 1 MB KOMPL. DT.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90

3D CONSTRUCTION KIT 2.0

1 MB
39,90

CHAMPIONS OF KRYNN -SSI-	29,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1/	
VENUS/AMNES POND/HOULS N GHOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29,90
CREATURES	19,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE INFOCOM	19,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DR. DOOM'S REVENGE	19,90
DREAM TEAM KOMPL. INCL. SIMPSON'S	
WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
EMYAN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F17 CHALLENGE DT. ANL.	29,90

GOLF

-MICROPROSE- 1 MB
29,90

F15 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB	34,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FATE -GATES OF DAWN- KOMPL. DT. 1 MB	39,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/	
FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS-TIME TRAVELLERS	29,90
GEM "X"	29,90
GRAND PRIX CIRCUIT -ACCOLADE-	24,90
GUNBAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24,90
HARD NOVA	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF THE WITCHLORD	19,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
ISHAR 1 1 MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL. 1 MB	29,90
JOHN BARNES SOCCER	29,90
KOB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEGEND OF KYRANEA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LOST DUTCHMAN MINE	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90

HARPOON VERS. 1.21

DT. ANL. 1 MB
29,90

M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90

Amiga Sonderposten

MC DONALD LAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NINJA REMIX	29,90
CRITUS -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PACIFIC ISLANDS -TEAM YANKEE 2- 1 MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB	24,90
PICTIONARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POOL OF DARKNESS -SSI-	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
P.P. HAMMER	19,90
PREMIER MANAGER 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
QWAK DT. ANL.	29,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	19,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER /TV SPORTS FOOTBALL	29,90
RT-TYPE 2	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90

HUMANS

1 MB
29,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
SECRET OF SILVER ISLANDS -SSI-	29,90
SENSIBLE SOCCER 93/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHUTTLE 1 MB	29,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILKWORM	19,90

POPULOUS 2

DT. ANL.
34,90

SIM CITY/POPULOUS COMPIATION	24,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	29,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKE FLEET	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	24,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM	29,90
TEARAWAY THOMAS	24,90
TENNIS CUP 2	19,90
TERMINATOR 2	19,90
THE PLAQUE	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS	29,90
TURRICAN 3 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL 1 MB	19,90
UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB	29,90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WAXWORKS -ACCOLADE- KOMPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MC CRACKEN	29,90
ZOO 1 MB DT. ANL.	29,90
ZYCDONK	19,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	69,90
ZOO 1 MB DT. ANL.	34,90

Zubehör

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN	
ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKULIHT	59,90
3,5" FLOPPY extern A500-A2000, abschaltbar 500 KB, 110.000	
extrem leise, Superline 25 mm hoch kompl. abschaltbar	
AMIGA ACTION REPLAY 3, A 500	109,90
AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000	219,90
AMIGA MAUS	49,90
BOX 80 STOK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STOK 3,5" DISKETTEN	19,90
GRAY'S GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATTE	8,90
X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware	74,90

Leerdisketten

3,5"	2DD Name	10er	8,90
3,5"	2HD Name	10er	19,90
5,25"	2DD Name	10er	5,90
5,25"	2HD Name	10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00 • Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

ACHTUNG:
SAMSTAG, 27. NOVEMBER 1993
NEUERÖFFNUNG

UNSERES LADENLOKALS IN

86150 AUGSBURG

KAROLINENSTR./ECKE KARLSTRASSE

ÖFFNUNGSZEITEN: MO.-FR: 9.00 H - 13.00 H & 13.30 H - 18.00 H

SAMSTAGS: 9.00 H - 12.00 H

JEDER MENSE ERÖFFNUNGSANGEBOTE ERWARTEN SIE !!!

REINSCHAUEN LOHNT !!!

EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 JAMES	
POND ZARICHER MC LEANS POOL /SHUTTLE	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
F-117A NIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB *	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	65,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB *	75,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49,90
GLOBAL DINO GMS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HIRE GUNS DT. ANL.	69,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MB	79,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATL- KOMPL. DT. 1 MB	69,90
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	69,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC - CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDOEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
KIAS DT. ANL. 1 MB *	59,90
LEGACY OF SORASL DT. ANL. 1 MB *	54,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB	79,90
LEMMINGS 2 -THE TRIBES DT. ANL. 1 MB	69,90

STARDUST DT. ANL. 1 MB *	39,90
STEIGENBERGER HOTEL. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
SUPERPROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
T.F.X. NUR A1200 *	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *	79,90
TRACON 2 1 MB	69,90
TRANSARCTICA 1 MB KOMPL. DT.	59,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
TRODDERS DT. ANL.	69,90
TURRICAN II DT. ANL. 1 MB	49,90
URIDUM II DT. ANL. 1 MB	49,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANL. 1 MB	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB *	55,90
WOODYS WORLD DT. ANLEITUNG 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YOI JOE! DT. ANL.	59,90
ZOO! 2 DT. ANL. 1 MB *	54,90
ZYXO, 2 NUR A4800A 1200 *	44,90

Joysoft



DIE SIEDLER ANSTOSS

dt. 1200 dt.
89.90 79.90

DU KANNST MICH MAL KAUFEN ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL FORDERE JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN!

KUCK MAL IN JEDEN LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DAMIT HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.

HILFE! HAST DU PROBLEME? RUF SOFOR UNSERE HOTLINE AN 0221 446981

GROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND

VERSANDKOSTEN BIS 200 DM VK: 9DM AB 200 DM VK: FREI UPS VK: +6 DM EILPOST VK: +8DM VORKASSE VK: 4DM AUSLAND VK: 15 DM NUR POSTAL

AMIGA 500-3000	
A.T.A.C. **	79.90
Allred Chicken **	54.90
Allen 3 **	54.90
Allen Breed 2 *	54.90
Ambermoon dt	89.90
Anstoss dt	74.90
Battlecode *	89.90
Bleater **	54.90
Bob's Bad Day **	64.90
Body Blows Galactic *	54.90
Burntime dt	79.90
Cannofodder *	69.90
Crespers **	54.90
Cyberpunk *	59.90
Darkness **	74.90
Das Schwarze Auge 2 *	89.90
Deep Core **	59.90
Donk **	54.90
Elfenland **	59.90
Elysium dt	74.90
Global Gladiators	54.90
Hattrick **	79.90
Hired Guns **	69.90
Jurassic Park **	69.90
Kingmaker dt *	79.90
Kolumbus dt *	64.90
Lemmings X-Mas	59.90
Matthias Fußball **	69.90
Mortal Combat **	64.90
Oscar **	64.90
Overdrive **	54.90
PentriHot N.Deluxe **	64.90
Pinball Spec.Edition *	69.90
Prime Mover **	64.90
Rules of Engagement 2	74.90
Schatz im Silbersee dt *	69.90
Sim Life dt	64.90
Space Crusade 2 *	69.90
Space Hulk **	79.90
Theatre of Death **	69.90
Trolls 2 *	69.90
Tornado *	79.90
Turrican 3 **	69.90
Uridium 2 **	54.90
Winter Olympics *	64.90
When Two Worlds War	79.90
Wonderdog **	59.90
1200er	
Allen Breed 2 **	64.90
Burntime dt	79.90
Civilisation dt	64.90
Diggers **	79.90
Dynatech dt	64.90
Isler 2 dt **	64.90
Jurassic Park **	69.90
Sim Life dt	64.90
Star Trek *	79.90
Syndicate dt *	79.90
Transactica dt	69.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90

HÄNDLERANFAGEN ERWUNSCHT

**GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566**

**MATTHIASSTR. 24
50676 KÖLN
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726**

**PEMPelfORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445**

**FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170**

**BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912**

**KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045**

**56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
TEL.NR.: bitte nachfragen**

**BALD AUCH IN
DEINER STADT**

**VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT**

**JETZT NEU:
CLUEBOOKS
USA IMPORT
SOFORT NACHFRAGEN**

ELITE 2 F 117 A

dt. **
69.90 79.90

Super Preis

4D Sport Driving **	29.90
Abandoned Places 2 dt	29.90
Addams Family **	24.90
Allen Breed Spec.Ed.	24.90
Amnicus(Paygrove)	24.90
Aquatic Games **	39.90
Atomino **	29.90
Austerlitz	19.90
Battlechess 2 **	39.90
Black Gold dt	19.90
Bonanza Bros. **	24.90
Carl Lewis Challenge **	29.90
Chaos Engine **	29.90
Chaos Strike Back **	29.90
Chips Challenge **	19.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Clisco Heist	0.00
Curse of Enchantment	39.90
Deja Vu 2	29.90
Denaris ** (Katakis)	19.90
Euro Soccer **	24.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
F-16 Falcon **	29.90
F-16 Mission 1 **	34.90
Fate Gates of Dawn dt	49.90
First Samurai **	34.90
Flight Simulator 2 **	39.90
G-Loo **	29.90
Gateway L.L.Sav.Front.dt	39.90
Hard Nova **	29.90
Hero Quest + Data **	29.90
Honda RVF	34.90
Hook **	19.90
Humans	39.90
Humans St.Alonge	34.90
Invest dt	19.90

Super Preis

Isler **	29.90
Isler 1200er dt	34.90
Jack Nidus Golf	24.90
Jack N.Golf+Course	29.90
Knight of the Sky **	39.90
Last Ninja 3	19.90
Legend of Fairghell dt	39.90
Lethal Weapon 3 **	39.90
Linka **	39.90
Loom dt	39.90
Lords of Doom dt	19.90
Lotus 3 **	29.90
Mad TV dt	39.90
Max Compilation	29.90
MC Donald Land **	29.90
Megalotroll 1 dt	29.90
Megalotroll 2	29.90
Microprose Golf **	39.90
Midwinter 2 **	39.90
Might & Magic 3 dt	49.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Myth	24.90
Nigel Mansell **	29.90
Nigel Mansell **1200er	29.90
Pacific Island dt	39.90
Panazol Stars **	19.90
Premiere Manager **	39.90
Prince of Persia 1	24.90
Projekt X	29.90
Push Over **	29.90
R-Type	19.90
Rainbow Island	19.90
Raving Mad **	29.90
Rings of Medusa 1 dt	19.90
Robocop 3 **	29.90
Roboport	29.90

Super Preis

Sensible Soccer 92/93 **	29.90
Sink or Swim **	39.90
Space 1889 **	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Special Forces	39.90
Spirit of Adventure dt	19.90
Starbyte S.Soccer dt	19.90
Steel Empire **	39.90
Stellar 7	29.90
Super Space Invaders **	19.90
Super Tetris	29.90
Team Yankee **	29.90
The Adventure Comp. **	29.90
Traders **	29.90
Transworld dt	19.90
Treasures of L.Savage F.	29.90
TV Sports Boxing	39.90
Virgin Compilation **	49.90
Vision dt	29.90
Vroom + Data **	29.90
Waxworks dt	39.90
Waltris	24.90
Winzer dt	19.90
Widdt **	29.90
Xenon	19.90
Zool **	39.90

**** deutsche Anleitung
dt. komplett Deutsch
alle Angaben ohne Gewähr
Abgabe solange Vorrat reicht
T-Shirts ab 29.90
Lemmings 1
Lemmings 2
Streetfighter
JOYSOF T-SHIRT 29.90**

WING COMMANDER SHUTTLE

dt. dt.
39.90 39.90

BLITZ BESTELLUNG

12 u. Joysoft Da geht die Post ab

☐ 100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

1.	<input type="radio"/> Teillieferung <input type="radio"/> Eilpost, in 24 Std. liefern und genießen Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM <small>Holt ihr noch Fragen? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047 an</small>
2.	
3.	
4.	
5. ERSATZWÜNSCHE	
6.	
7.	

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

AKTION LESERTEST EISHOCKEY MANAGER

Den passenden Test zur eiskalten Jahreszeit lieferte uns der 33jährige Karlsruher **Michael Schult** – und er schlittert dabei sozusagen mit Argusaugen durch das Stadion...



Nach dem First Class-Game „Bundesliga Manager Professional“ kam aus dem Hause Software 2000 ein würdiger Parallelläufer:

Die unzähligen Optionen und Statistiken lassen nach der ersten Verwirrung so schnell keine Langeweile aufkommen. Und fehlt wegen Belegung der unteren Tabellenplätze doch mal das Interesse am Spielablauf, so kann man sich ja hingebungsvoll der Ausstattung seines Stadions widmen. Neben Sitz- und Stehplätzen dürfen hier noch unter Aushandlung verschiedener Rabatte Kinos, Gastronomiebetriebe und Zufahrtswege gebaut werden. Sollte man in der Oberliga zum Ende der Saison nur einen der beiden letzten Abstiegsplätze belegen, muß man seinen Managersessel trotzdem nicht gleich räumen: Mit roten Zahlen auf dem Konto begeben sich zum Stadion, kaufe alles von einer Bedachung bis hin zur Autobahn, und beende mit mehreren Millionen Miesen die Saison – um nach einer erholsamen Kontoreform und Finanzhilfe von 400.000 DM den ersten Spieltag der nächsten mit einem erträglichen Kontostand zu beginnen!

Diese Vorgehensweise nimmt einem echten Manager zwar die Lust am Finanzwesen, aber durch die bessere Ausstattung und höhere Kapazität lassen sich so bald gute Werbeverträge und schwarze Zahlen einfahren. Einen besonderen Kick bietet noch die Möglichkeit, sein Geld in



Aktien anzulegen; bei Spekulationen über das Saisonende hinaus können nämlich häufig beträchtliche Gewinne gemacht werden. Spart man dann sein Geld regelmäßig und begnügt sich mit drei bis vier guten Fremdspielern, ist ein Guthaben von 50 Millionen mit einer monatlichen Zinsauszahlung von 500.000 DM in vier bis fünf Saisons möglich.

Talentsuche und Nachwuchsförderung haben dagegen nur bis zum Aufstieg in die 1. Liga einen, wenn auch zweifelhaften, Sinn, da es mir mit noch so raffinierten Trainingsmethoden nicht gelungen ist, die Stärken der Spieler zu fördern. Sehr positiv habe ich dafür die Punkte „DEB“, „Eurocup“ und „WM“ vermerkt, vor allem, da man in der WM



DIE AKTION GEHT WEITER!

Hier kann jeder mitmachen, der uns einen Testbericht über ein Amiga-Spiel seiner Wahl schickt – das Game darf höchstens ein Jahr alt und der Test nicht länger als eine Schreibmaschinenseite sein. Außer der Bewertung solltet Ihr Euer Alter und das (Paß-) Foto nicht vergessen; dafür lassen wir den Rechtsweg links liegen und wünschen Euch viel Spaß!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

durch die Trainingsspiele seine Mannschaft tatsächlich stärken kann. Auch wenn nach Ablauf der WM-Spiele die Mitwirkenden ihre ursprüngliche Kondition, Technik und Formpunkte wieder erhalten, ist dies erstrebenswert. Das deutsche Nationalteam darf schließlich nur managen, wer unter den ersten fünf der 1. Liga ist! (Michael Schult)

EISHOCKEY MANAGER (SOFTWARE 2000)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
65%		91%
78%	GRAFIK	68%
68%	ANIMATION	66%
65%	MUSIK	60%
25%	SOUND-FX	41%
59%	HANDHABUNG	88%
96%	DAUERSPASS	94%

Ergebnisse: 26. Spieltag

FC JOKER	-	Maniac Menschen	2:2
Bummico	-	Hammerfoot	1:2
Berlin East/West	-	Might & Matschig	4:2
Dragonfight	-	Bodo Tiltner	0:3
Playpower	-	Indianerbones	5:0
Austerwitz	-	Un. Hofftschwer	0:3
Battle Kumpans	-	Blue Beiß	2:2
Hardball Killers	-	Langohrer SK	1:2
AMS	-	Wurm. Wolfshreck	2:1
Raschmehr	-	Opafun	4:1

Mann, diesmal konnten wir uns über mangelnde Dramatik wahrlich nicht beklagen: Gleich zu Beginn wurde Big Boß Mike mit rotem Kopf und roter Karte in die Kabine geschickt – und dennoch gelang es, gegen den Tabellenführer ein 2:2 über die Zeit zu retten!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	39:13	61:32
2) Un. Hofftschwer	38:14	68:36
3) Hammerfoot	37:15	67:34
4) Opafun	35:17	64:31
5) FC JOKER	33:19	57:45
6) Blue Beiß	32:20	52:35
7) Might & Matschig	32:20	50:36
8) Bummico	29:23	50:35
9) Berlin East/West	29:23	54:42
10) Battle Kumpans	28:24	46:37
11) Raschmehr	25:27	51:45
12) Langohrer SK	25:27	39:48
13) Bodo Tiltner	24:28	49:45
14) Indianerbones	20:32	33:72
15) Austerwitz	19:33	39:60
16) Playpower	18:34	35:55
17) Wurm. Wolfshreck	16:36	37:58
18) AMS	14:38	26:56
19) Dragonfight	14:38	27:60
20) Hardball Killers	13:39	26:68

Es hat sich also mal wieder gezeigt, daß Chefs überflüssig und zehn Mann genug sind; zumindest, sofern ein Tausendsassa wie unser Stein im Team ist. Stony konnte nämlich beide Treffer einlochen, während Max, Regnet und Joker bloß gelbe Karten einsacken konnten. Ob die ruppigen Manieren aller Beteiligten wohl auf den von Euch geforderten Totaleinsatz von 100 Prozent zurückzuführen sind? Egal, die beiden Mittelfelder sind jedenfalls für das nächste Match gesperrt, und auf Spielmacher Mike werden wir vermutlich noch eine ganze Weile verzichten müssen...

Ob sich der Aufwand also gelohnt hat, sei mal dahingestellt – sicher ist jedenfalls, daß wir nach dem Schlußpfiff von knapp 10.000 Zuschauern umjubelt wurden, die pro Nase 13,- DM Eintritt gelohnt haben. Sicher ist auch, daß unser Konto dank einer kleinen Schuldentrückzahlung auf 123.000 DM Haben schrumpfte, denen immer noch 300.000

Paarungen: 27. Spieltag

Blue Beiß	-	FC JOKER
Indianerbones	-	Austerwitz
Might & Matschig	-	Dragonfight
Wurm. Wolfshreck	-	Berlin East/West
Opafun	-	Bummico
Langohrer SK	-	AMS
Hammerfoot	-	Battle Kumpans
Bodo Tiltner	-	Playpower
Un. Hofftschwer	-	Raschmehr

6) Der Eintritt ist uns egal, weil er diesmal den Beißerchen zufällt.
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (bis 150.000 DM) oder abbezahlen?

Was immer Ihr möchtet, schreibt es einfach auf ein Postkärtchen und schickt selbiges an unser Vereinsbüro. An Joe wird wieder die Auszahlung hängenbleiben (in der Schule hat er als einziger von uns nur die Hälfte aller Mathestunden verpennt!), dann geben wir alle Ergebnisse in unse-

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

Märker Soll gegenüberstehen. Nicht minder sicher ist, daß wir demnächst auswärts gegen Blue Beiß (denen wir in der Hinrunde aber bereits mit 2:0 die Zähne zogen) antreten müssen; ungewiß ist allein noch unsere Strategie für die Begegnung. Aber wozu gibt es schließlich Euch bzw. unsere berühmten sieben Fragen?

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Der Transfermarkt ist immer noch leer. Spielerkauf fällt also flach.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

ren digitalen Fußballmanager ein, der den nächsten Spieltag simuliert, von dem wir Euch im nächsten Heft live berichten. So viel zur Lage der Liga, jetzt zu Eurem Beraterhonorar. Unter allen Einsendern werden nämlich folgende Preise verlost:

1 x Sim Life für A1200
3 x Joker- Shirt
3 x Joker-Sammelordner

Alles bounty? Dann ab mit der Karte, auf die Ihr vorher einen hoffentlich lesbaren Absender gekritzelt habt. Nehmt Euch gefälligst ein Beispiel daran, wie wunderbar lesbar die Druckerei hier unsere Vereinsanschrift kritzelt!

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	-	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	28	17	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	22	19	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	18	17	60.000
7)	Stockbisler	Mit	13	29	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	8	260.000
9)	Regnet	Mit	20	g.	220.000
10)	Celal	Mit	-	21	190.000
11)	Magenauer	Mit	16	g.	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	-	24	140.000
14)	Stein	Ang	7	28	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000

SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-

- 0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation
0005 TETRIS Achtung, macht süchtig!
0013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5
0019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
0022 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB
0027 STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-
0029 PACMAN ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation
0038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnli. Spiel
0039 DELUXE-HAMBURGER
ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
0043 ROLLON und PYRAMIDE
zwei Strategie-Spiele
0046 LUCKY LOSER Geldspielautomat
0051 KART Go-Kart-Fahren für 2 Spieler
0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft
0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
0056 MIAM MAN und ROLLER BALL
zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel
0080 MOONBASE ein Weltraumspiel
0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte
Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und
Animation machen dieses Spiel zum absolu-
ten PD-Hit! Mit Spiela-Editor. 1MB
0082 MARIKO interessantes Denkspiel
0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre
Städte gegen Angreifer! Superschnell!
0086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 EXTERMINATE und DARK STAR
zwei Shoot 'em up Games
0089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game
0090 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel
0091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante
mit Trainer- und Level-Editor
0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die
Vorgänge an der Börse wieder!
0094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten
Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher
erforderlich, sehr spielfest!
0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung
0098 DISC Geldspiel-Automat
0101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maus-
steuerung und Animation
0102 DOWN HILL sehr gute Skirennen-Simulation
0103 12 KLEINE DENKSPIELE
0106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45
kommerziellen Spielen!
0104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILY SOL
und AMIGA-TRATION 5 super Spiele
0105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele
0111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc
0123 6 QUIZ- und DENKSPIELE
0124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME,
DOWNHILL 4 Spiele
0125 TREASURE SEARCH, Missile-C
2 Action-Games
0126 METRO und ZON 2 super Action-Games
0128 ARCHIV ein tolles Weltraum-Abenteuer
0131 IMPERIUM Strategiespiel
0141 SBALL u. TRON
0142 CONQUEST-Kriegsstrategiespiel
0154 verschiedene PUZZLE-SPIELE
0159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele
0160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele
0161 POKERAUTOMAT, KNIFFEL
0162 SNAKES & LADDERS sowie DICK
DYNAMITE
0163 2 Spiele ähnlich Memory
0164 STU - gutes Schießspiel und CRUNCHMAN
0183 ALIEN FORCE
0186 MASTERMIND, DOMINOS, IT'S LOGIC
3 Denkspiele
0189 CONQUEST, AMI OMEGA, ROME
3 Strategiespiele
0191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus
0197 EVIL-TOWER ein tolles Abenteuer-Spiel
0198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm
0204 CHEAT SHEET - Spielertips/Lösungen zu mehr
als 150 Spielen u. C-Manual
0205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt
gefördertes Superspiel!
0206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel

- 1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation
1208 SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR
1209 DISC - Geldspielautomat
1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel
1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker
1214 BILLARD - SIMULATION
1215 AMOEBA - Invaders abwehren
1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel
1217 LAMATRON - tolles Schießspiel
1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung
1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST
2 Handelsimulationen



Preise zum Wohlfühlen!
**jede Disk
nur DM 5,-**

- 1243 MAD-FACTORY und Q-BALL
2 Geschicklichkeitsspiele
1244 QUIZMASTER tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 YAHZEE, BRAINCRACKER
1252 PETERS QUEST sehr gutes Hüpf- und
Sammelspiel
1254 ROLLER sammeln Sie Energiekugel-Knüttel
1255 BATTLE EGGS gutes Weltraum-Shootem-up-
Game
1257 THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE
1259 CRYPTO-KING, AMINES, ANISO, DELUXE
1260 WATER ATTACK Geschicklichkeits-Spiel
1261 MEGAVERSI Reversi-Variante mit Zweispieler-
Modus und ein Denkspiel
1262 BLUE ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

KOMMERZIELLE SOFTWARE

- ÜBERSETZE Übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche. 27,- DM
DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks + 2 Disk. 49,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz,
kopiert fast jede geschützte Software 75,- DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung ... 19,- DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbriefunkt. .. 19,- DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption 29,- DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater 15,- DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene 19,- DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel 15,- DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents 29,- DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, benötigt 1MB-Sp. .. 29,- DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation 19,- DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen, Immobil. 19,- DM
IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente 69,- DM

HARDWARE

- 3,5" LAUFWERK A500 intern 99,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar 119,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr 55,- DM
4/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abschaltbar 219,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) 59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, inklusive ROM V1.3 89,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04 98,- DM

LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

- | | | | |
|--------------|-------|--------------|--------|
| 10 Stück DM | 8,50 | 50 Stück DM | 40,00 |
| 100 Stück DM | 79,00 | 400 Stück DM | 308,00 |

Bestellannahme: TEL. 05231/97030

FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten:

bei Nachnahme DM 8,50
bei Vorkasse (bar, Scheck) DM 6,-
ins Ausland 35,- DM

ANTI-VIRUS

- 0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch
Linkviren, deutsch
0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt
guten Virenkillers
1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME
1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR-
DETECTOR, CLIKK
1181 VIRUSX 4.0

ANWENDER-PROGRAMME

- 0003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm
0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
0011 POWERPACKER V2.3b ein super
Dateikomprimierer
0031 DISKEY Diskettenmonitor
0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-
Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME
0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung
0060 DATAMADE eine komfortable Adressen-
verwaltung und DaBa, die modular aufgebaute
Datenbank für Daten aller Art
0068 TURBO-IMPLoder V3.1
ein super Datencruncher!
0069 DFÜ-PROGRAMME 8 Amiga-DFÜ-Prgr.
0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen ge-
malten, überwiegend animierten Icons
0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Da-
teien durch Paßwort
0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte
0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung
0077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener
Intros, die beim Bootvorgang geladen werden.
Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD
Datenbank
1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0
1108 POLYDAT, BBASE II -Datei- und Adress-
verwaltung
1109 12 kleine Hilfsprgr. zB. PD-MENU,
BOOTTOOL
1113 VIDEO-LABEL-MASTER
1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMOS
1117 GRAFIK MACHINE, IMPLoder-
Dateikomprimierer, ALBERT- Erstellen von
eigenen Guru-Meldungen
1129 AQUARIUM- Datenverwaltung der Fish-Serie
1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung
1150 SUPERPLAY - Soundplayer, ZERO-VIRUS III-
Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe -Spiel
1168 STAR AM PLAN - elektronische
Tabellenkalkulation
1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprgr.
1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm
1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen
C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme
1232 SYSTEM MONITOR, deutsch
1234 SID - gutes Directory-Utility
1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG
1238 HELMUT KOHL DEMO
1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit
mit dem Amiga
1248 OS 2.0 TOOLS z.B. ALock, Boot Pic, LHA 1.3
1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System
1250 TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0
0001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK
0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung
0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
0128 LOTTO MASTER überprüft Ihre wöchentlichen
Zahlen auf Gewinne
0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf-
und Blumentest, dem chinesischem
Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 LIGAVERWALTUNG - neue Version
1233 PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM
1138 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel
1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG
1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm
1178 AK LOTTO-VERWALTUNG, SPACE ARCHIV
verwalten von Himmelskörpern
1268 SCHALTKREIS-SIMULATOR
1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren Hun-
dert kommerziellen Spielen
0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG
0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME
1194 DOLMETSCHER- Übersetzungsprogramm
1218 MATHEMATIK für die 10. Klasse
1219 ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM
1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE
0118 PRINTER DISK enthält 9 Druck-Programme
0120 LABELPAINT Etikettendruck
1113 VIDEO-LABEL-MASTER
1228 DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker
1251 AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-
PROGRAMM komplett in deutsch
FONTS-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Wir suchen noch Fachhändler, die
unsere Produkte vertreiben möchten.
Rufen Sie uns an!

The unbelievable AMER



VIEL GELD für wenig Arbeit?

Wolltet Ihr schon immer Redakteur einer Entertainment-Zeitschrift werden, weil man da den ganzen Tag lang spielen darf und auch noch einen Haufen Geld dafür bekommt? Ja?! Schade, dann kommt Ihr als Kollege für uns leider nicht in Frage.

Wir suchen vielmehr Frauen oder Männer, die (am besten bereits aus Erfahrung) wissen, daß zu diesem Job viel mehr gehört: Arbeitseifer, Selbständigkeit, Kreativität, Loyalität, solide Fachkenntnisse und eine vorzügliche Schreibe. Kurz und gut, für unsere Redaktion bei München suchen wir eine(n)

SCHLUSSREDAKTEUR/IN REDAKTEUR/IN

Vergeben werden jeweils Dauerstellungen an einem repräsentativen und sicheren Arbeitsplatz in unseren modernen Büroräumen, wobei wir auf das Betriebsklima besonders stolz sind. Bei Eignung und entsprechender Berufserfahrung können wir den Einstieg in eine gehobene Position offerieren, beste Aufstiegschancen sind bei uns aber generell drin – so wie absolute Diskretion bezüglich der Bewerbung eine Selbstverständlichkeit ist. Die üblichen Unterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf, Lichtbild und Stilprobe) gehen bitte an:

JOKER VERLAG

PERSONALBÜRO
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN



EXKLUSIV

**HABEN, WAS KEIN
ANDERER HAT!**

NEU

3 BÄRENSTARKE NEUHEITEN IM JOKER-SHOP



Endlich ist sie da, die zweite
Joker-Cheat-Disk!
Mit noch mehr Tricks, Tips und
Kniffen!
Kostenpunkt: schlappe 15,- DM



Fahrt dem Joker übers Maul-
mit unserer neuen
Mausmatte.
Sieht stark aus, kostet aber nur
schwache 15,- DM



Die Super-Innovation für alle
Action-Freaks bringt Eurem
Knüppel regelbares Dauerfeuer in
drei Modi und Zeittupen-Funktion bei!
Kostenpunkt: schlappe 59,- DM

BESTELLADRESSE: Joker Verlag - „JOKER-SHOP“ - Bretonischer Ring 2 - 85630 Grasbrunn

Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für
Auslandsbestellungen dazuschlagen.

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	Amiga	Amiga	Amiga
Abandoned Places 2	68-D	Flashback	62-D
Antennae	72-E	Gettison	62-D
Arabian Nights	57-D	Golden 2	64-D
R.A.T. 2	72-D	Heart of China	72-E
Earth Side Center	66-E	Neonova	72-D
Economia Iva	72-D	Reck	64-D
Extrapolation	62-E	Indiana Jones 1	64-D
Crater LA-Corpus	57-D	Indiana Jones 2	64-D
Cryptic's Andorra	66-D	John	64-D
Curse of Yachanna	68-E	Jourdain	72-D
D-Generators	62-E	RGB	72-E
Darkness	72-E	Kings Quest 4	62-D
Darklord 1.5	71-D	Legend of Yaior	72-D
DSD	72-E	Legends of Xyandria	64-D
Daughters of Semp	71-D	Lord of the Rings	62-E
Deus 2	54-D	Lords of Time	53-E
Dungeons II/Class 5	62-E	Night and Magic 1	64-D
Dura 2 jaws of C	25-D	Monkey Island 1	72-D
Eve of Babylon 2	72-D	Omnicore	21-D
		Reck	64-D
		Secrets of Monkey Island	64-D
		Shadowlands	72-D
		Shadowlands	61-D
		Simon the Sorcerer	68-D
		Space Hulk	62-E
		Space Quest 1	57-E
		Star Trek	68-D
		The Krutal	72-E
		Ultima 1	57-E
		Ultima 2	57-E
		Warcraft	57-D
		Worm	64-D
		Whales Voyage	64-D
		Whales Voy. & 1100	57-D
		Wily Beasties	57-E
		Wings of Legend	62-E

ACTION/ARCADE

Adkins Family	79-9	Fire And Ice	42-8	Ashtorp 1	62-8
Alfred Dickens	48-4	The Fighters	9-8	Baden Sanger	19-1
Alvin J	42-8	Goldminer 1	9-8	Blackie & White 1	25-8
Alvin Lloyd 1	42-8	Granny Face	14-8	Boonie Warren	8-8
Alvin Lloyd II F2	25-1	HQ	33-8	Booth & The a.Fab	19-8
Aquatic Games	51-8	House Near Island	54-8	Deepwater	60-8
Aralyn	28-8	Howard	48-8	Slip Stream	9-8
Aransas	48-8	Jag	9-8	Spice Dunes	9-8
Aransas Ig.Educ.	27-8	Jurassic Park	54-8	Star Empire	60-8
Bar versus World	49-8	Kratos Fun House	42-8	Love's Lighter 1	54-8
BC Rd	54-8	Leaning-Dash-Pack	48-8	Super Hero	60-8
Bazem	53-8	Leaning-Dash-Pack	48-8	Luger Fern	67-8
Baxter	48-8	Leaning 2	58-8	Superboy	48-8
Beck	54-8	Lost Heart	52-8	Tanglewood	7-8
Beck Bad Day	54-8	The Last King	42-8	Teasway Flamingo	60-8
Becky Brown	48-8	McDonald Land	48-8	Terminator 1	28-8
Becky Brown Galax.	48-8	Morph	48-8	Terra	48-8
Bolton	52-8	Mural Kambak	54-8	The Grail	9-8
Canosa Father	42-8	Nazi Isam 1	62-8	The Oath	21-8
Captain 2 Liberal	52-8	Nice	21-8	Theatre of Death	60-8
Cardinals	27-8	One step beyond	67-8	Traps & Treasures	60-8
Cham Engine	48-8	Outback	12-8	Trolls	44-8
Chuck Rock	18-8	Out	21-8	Truth Amps 1200	44-8
Chuck Rock 1	42-8	P.P.Rammer	25-8	Turtle Trax	9-8
Confused	54-8	Pinball Demons	48-8	Terrace 1	59-8
Cost World	48-8	Pinball Fantasies	54-8	WGL 1	60-8
Double Grape 1	25-8	Pinball Wizard	18-8	Windows 2	48-8
Dena Rucker	60-8	Popul + Prison Land	19-8	Wolfer	57-8
Elfers Arcade Games	34-8	Prince of Persia	21-8	WWF Wrestling 2	42-8
Everdale Mine	21-8	Project X	21-8	Yol Joel	52-8
Everdale Mine 1	34-8	Puffy	48-8	Zoo	42-8
Everdale Mine 1 Pys	21-8	Quack	21-8	Zoo 2	48-8
Exley	41-8	Robot Race	48-8	Zoo Amers 1200	42-8
Excelsior	24-8	Ricky Woods	54-8		

SONSTIGES/ZUBEHÖR

3D Connect	2.8	119,- D	Formula One GP	79,- E	No Second Price	54,- H
Adventure Coll.		60,- H	Global Golfiers	51,- G	Pacing Shot	17,- H
Ambush		64,- D	Golf 1	49,- H	Pendulum Hot Wand	11,- D
Aquaphys		49,- H	Graham Taylor Jazz	60,- H	Pendulum Deluxe	54,- H
A-Midway First &		42,- H	Greatest Comp.	54,- D	PGA Tour Golf Plus	48,- H
Award Winners		54,- H	Hatfield	43,- D	-Guitars	38,- H
Big Ben 2		54,- H	Interra Sports Golf	41,- H	Premier Manager	33,- H
Big Sea		60,- H	Jack Nicklaus Golf	31,- H	Premier Manager 2	48,- E
Bill Tomlin Game		59,- H	Jaguar XJ 120	11,- H	Rainbow Collection	25,- H
Bitting Brothers 1		54,- H	John Barnes Soccer	29,- H	Rainy Mail	54,- H
Road/Race Pro II 2.8		64,- D	John Madden Football	67,- H	Semiconductor VI/VI	48,- H
Championch./Race.FI		60,- H	Kings of Adventure	51,- H	Soccer Kid	60,- H
Chess/Ten up 4.8		11,- D	Lania	33,- H	Space Legends	42,- G
Crazy Race		21,- H	Lords of Power	71,- D	Sports Collections	60,- H
Daily Can-Girl Pak		29,- H	Leather Mantles	58,- D	Spartans N.J. Coll.	14,- H
Del Music (Ann.2.8)		149,- E	Letter 3	48,- H	The Manager	49,- D
			Letter Camp.(1-3)	49,- H	Triples Action I	31,- G
Deluxe P.A.S. AGA		184,- D	Machinester United	29,- H	Tropical Pursue	32,- H
Dragon's Lair 3		71,- H	Madness/Laser	60,- H	Troublers	48,- H
Drum Team Cam.		40,- H	Regicide	60,- H	TV Sports Football	19,- H
Echobay Manager		72,- D	Rhino Hunter Golf	39,- H	Wizkid	60,- H
Fate Soccer		29,- H	Nick Fable Golf	78,- D	WWF Wrestling	29,- H
Fantastic World		71,- H	Nigel Mansell WC	39,- H	Xena	40,- D

STRATEGIE/SIMULATION

1849	44: D	Daylight	49: H	Rain Stick	10: D
1970 Kler Edition	34: D	Dysrhyth	54: D	Prime Mover	54: H
A-Team	72: D	Elia 2	54: H	Project Terra	40: H
Amberstone Set	42: D	Elysium	44: D	Ragwarrs	77: D
AT&T	44: H	Ego	40: H	Railroad Tycoon	19: D
AI - War Machine	40: H	Erben des Thron	44: D	Rampart	40: H
Ar Support	57: H	F 117A Nighthawk	44: H	Search Light	49: H
Ar Warrior	71: H	F 17 Challenge	20: H	Slouch	64: H
Airties 4 120	44: D	F-19 Stealth Fighter	32: H	Slant Service 2	75: H
Airties 4 120 Amer.	84: H	Fallen Empire	70: D	Sm Jet	70: D
Aufschwung Ost	40: D	Fed.Africa Trainers	19: H	Sm City Archie.J	14: H
Australis	19: E	Genesh 2000	62: H	Sm City Deluxe	70: D
B 17 Flying Fortress	44: D	Hamulit	44: H	Sm Earth	70: D
Baltic Diplom.	30: D	Hard Guts	74: D	Sm Life	73: D
Battle Chess 2	57: H	Honey Love 16-08	44: D	Stycho	19: H
Battle Chess	44: H	Kaymaker	29: H	Space Cascade	29: H
Battletech Data 2	62: H	K 1 Tank Platoon	65: D	Special Forces	39: E
Birds of Prey	47: H	Mad News	63: D	St. Thomas	44: D
Black Ice	72: H	Mad TV	63: D	Unleashing Demons	40: D
Black Ice	64: D	Manipuly	40: D	Inventory Master	44: H
Burrows	19: H	On the Road	40: D	Synapse	57: D
Cavies Unleashed	72: D	Overdrive	47: H	Tean Tracker	31: H
Ceorge's Columbus	71: D	Pacific Island	40: D	Thunderbolt	39: D
Cellarman	14: H	Perfect General	48: D	Transarcia	54: D
Combat Air Force	18: H	Rain Stick	39: H	Viking Fields	40: H
Conflict Europe	44: D	Piracy of Highways	44: D	War in the Gulf	71: H
Empowerer	14: D	Pyrex	29: H	Wachter	25: H
-Data	57: D	Populous	24: H	Waterloo	16: D
Delivery Agent	44: D	Populous 2	40: H	Wing Commander	34: E
Der Patient	40: H	Rain Stick	38: H	Wing Commander IV	70: D
Desert Strike	19: D	Populous 2 Plus	40: H	Witchback	20: H
Desire	72: D	Powerman	40: H		
Die Siedler					

Händleranfrage erwünscht - Ladennormen können abweichen

* bei Ausgrenzung nach nicht lokaler I = englische Variant; D = Sport ganz in Deutsch; H = Handball in Deutsch; K = Kampfsport; Präsidentschaft, Innen und Gefängnis verbleiben * Produkte (in Ausgabe P und C) gegen Variablen Nichtverwendbar; Verändertes: Z, Ab 194 - ohne Veränderung, Zustand (im Vorjahr); D, Ab 198 - ohne Veränderung + Lieferung per Verkäufer; R, (nicht bis 400 oder 500); bei Vöckel Lieferung mit noch Geschütz + Nachschub zusätzlich 3. Nachschub-Geldes + 1. -Tabelle-Kategorie *

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34131 Kassel, Dornmannweg 40 B, Tel. 0561/ 577-110 o.

Ladenverkauf in Bielefeld: Invidata Computer,
Am Kennelfeld, Tel. 05 21-17 93 55 u. 01 72-5 20 18 68

KAMPFPREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34131 KASSEL

KLEIN AN ZEI GEN

Biete Hardware

Zu verkaufen: Amiga 600 HD, 40-MB-Festpl., 2 MB RAM, Kick 1.3-2.0, 9-Nadel-Drucker, 2 Laufwerke, 2 Joys, 1 Maus + Pad, 16 Orig.-Spiele, z.B. Dune 2, Indy 4, HL, WC, DSA, Monkey 2, SF 2, 300 Disketten u. Nullmodem-Kabel sowie ca. 50 Amiga-Magazine für 1600 DM! Tel.: 069/78960247, Kai U. Herre.

Commodore Amiga CDTV, Zubehör, 1/2 Jahr alt, VB 699 DM,
Tel.: 09531/8889.

Verk. A500, (ROM 1,3), 1 MB m.
Uhr, TV-Modul. (f. d. Anschl. an ei-
nen Fernseher) mit 43 Spielen u.
nützl. Arbeitsprogr. für 480 DM.
Tel.: 030 (Berlin)/5451204.

Verkauf: A500 (1 MB), Monitor 1084, Joystick, Abdeckhaube, 5 orig. Spiele für 850 DM! Für C64 div. Spiele, Disk Wizard, Action Replay 6, Lightpen. Tel.: 02733/4841.

Völlig umsonst ... sind nur der Tod sowie Freibier. Ich hingegen verkaufe meine SB 2.0 (das Original) inkl. folgender Originalsoft: PC Animate SVGA + SB unterst.), HSC Interactive, Alles Originaldisketten mit Originalhandbuch inkl. Porto für 100 DM! Ole Albers, Waaterlaage 20, 49393 Lohne-Kroge, Tel.: 04442/3469.

Verkaufe originalen Trojan Lightpen
+ Orig.-Software für A500 (60 DM),
meldet Euch unter 02191/61726
(Dirk), 18 - 19 Uhr, Mo. - Do.

C128D mit Floppy für 80 DM abzugeben. Verkaufe auch meine gesamte C64-Software (ca. 20 Originale)

für 100 DM. Tel.: 02761/64320,
Michael.

Verkaufe A600 Kick 2.05 2 MB
Chip-RAM, 5 Wochen alt, 220 DM.
Tel.: 0340/822478 ab 19 Uhr.

A500, 1 MB, TV-Modulator, Freezer
Nordic Power, Beetle Mouse, Fire &
Ice, L. o. t. Tempress, The Power,
Life + Death für nur 550 DM. Tel.:
02129/51263 (Rene).

Verkaufe A2000-Tastatur für 100 DM. Lasse auch mit mir feilschen!
Tel.: 089/282637 ab 18 Uhr.

Stop! Verkaufe A500 (1 MB) + Zweitfloppy, Disks, 105-MB-Festplatte (AT-Bus), viele orig. Spiele, 2 Joysticks, NP 2000 DM, für nur 1300 DM VB. Tel.: 05062/8704 (Marc).

Verkaufe Amiga 500, 1 MB aufgerüstet. Technisch und optisch einwandfrei. 350 DM Verhandlungsbasis. D. Meier. Tel.: 0202/464856.

Verkaufe Amiga 600, fast neu,
mit 4 Originalspielen. Interessenten
schreiben bitte mit Preisangabe an:
Maik Stolle, Sofioterstr. 29, 99091
Erfurt.

A500, 1 MB, TV-Modulator, Maus, 100 Disks, 2 Joys, 2 Diskboxen, Zeitschriften, alles 100% o.k., für 450 DM. Marco Mohn, Waldstück 3, 19288 Ludwigslust.

Verk. Amiga 500 (1 MB) + MPS-1550C-Farbdrucker + Vortex-2000-Festplatte (20 MB, ohne Kabel) + Farbmon. + Zub., VB 1600 DM. Gallee, Senefelderstr. 15, 70178 Stuttgart.

Stop! A600 - HD 40 MB - 2 MB
RAM/Kick 1.3/2.0, 6 Mon. alt, im
Laptopkoffer + Highscreen-Stereo-
monitor + Infrarot-Maus + Gravis-

Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 WEIDING
Tel. 09674 -1279 FAX -1294
hotline news -8405

Spatzschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr!

Alien 3	DA	45,90
Ambermoon	DV	65,90
Ancient Art of War..	DA	57,90
Anstöß	DV	68,90
Assasin	DA	28,90
B.C. Kid	DA	50,90
Beavers	DA	55,90
Blaster	DA	22,90
Blob	DA	22,90
Body Blows	DA	47,90
Burntime	DV	63,90
Chaos Engine	DA	49,90
Chuck Rock II	DA	45,90
Desert Strike	DA	55,90
Dogfight	DA	63,90
Eishockey Manager	DV	69,90
Elite II	DA	52,90
FT17 A Nighthawk	DA	63,90
Flashback	DV	59,90
Goal (Kick off 3)	DV	52,90
Gunship 2000	DA	63,90
Hannibal	DV	64,90
Humans Race	DV	69,90
Indiana Jones IV	DV	77,90
Ishtar II	DV	51,90
Jurassic Park	DV	69,90
Legend of Kyrandia	DV	58,90
Lemmings II	DA	59,90
Lionheart	DA	54,90
Last Vikings	DV	69,90
Lothar Matthäus	DV	62,90
Lotus 1-3	DA	54,90
Monkey Island 2	DV	77,90
Nicky Boom II	DA	62,90
No. 2 Collection	DV	76,90
One Step Beyond	DA	40,90
Overdrive	DA	47,90
Pinball Fantasie	DA	55,90
Simon the Sorcerer	DV	69,90
Soccer Kid	DA	53,90
Space Hulk	DA	60,90
Super Frog	DA	48,90
Syndicate	DV	60,90
Tom Landry	DA	87,90
Turrican 3	DA	51,90
When 2 Worlds War	DA	55,90

Lösungshilfe ab 9,90!!

Nur Amiga CD32:	DA	45,90
Allied Chicken	DA	45,90
D/Generation	DA	64,90
Pinball Fantasie	DA	52,90
Zool	DA	52,90

für Amiga 1200:

Anstöß	DV	69,90
Burntime	DV	63,90
James Pond II	DA	49,90
Jurassic Park	DV	64,90
Pinball Fantasie	DV	62,90
Zool	DA	49,90

kostenlose Komplettlösung anfordern!

Stammkunden o. Vorbesteller DM 4,90, Nachbest. 7,50
Aussend. Erhebung mit Vorzugskarte DM 12,50

Biete Software

Über 10.000 bespielte Disketten für Amiga zu verkaufen! Spiele, Anwenderprogramme und Anleitungen. Fordern Sie bitte unsere Liste an: Postfach 28, A-1150 Wien, Österreich.

Nur 1,50 DM je Disk: Bi-Fi Snackzone, Knax, Karamalz-Cup, Das Erbe 2, Dr. Mario, Schach, Telekommando, Europa, Elefanten, Tetris usw., alle Fish-PDs, prima spielbare Demos von Pinball-Dreams, Anstöß, Matthäus, Yo! Joel, Beavers, Flood, Lemmings, Apidya usw. Info Dortmund, Tel.: 0231/457959.

Syndicate, Eishockey Manager, DSA (40 DM), Special Forces, Plan 9 from outer Space (mit Film), EOB (25 DM), Elite, 3D Construction Kit (15 DM), Double Dragon 2 + 3 (10 DM), alle Spiele in Neuzustand! Plus Versandkosten. Tel.: 069/356243 (Sebastian).

Für 5 DM schicke ich Euch eine Disk mit selbsterstellter Lösung von Indiana Jones 3 + 4 sowie eigenen Bildern von Rockgruppen mit Beschreibung. Oliver Heupel, Königsberger Str. 22, 53340 Meckenheim.

Originale: Virtual Reality 25 DM, Graham Taylor 30 DM, Cash 15 DM, Conquestador 30 DM, Prinz 5 DM, Starbyte Supersoccer 30 DM, Imperium 15 DM, zus. für 120 DM. Tel.: 0711/617179.

Biete Originale mit O.-Verpackung: Max-Comp. (SWIV, Turri 2, St. Dragon, Nights), F-19, Chuck Rock 2, Elvira 1, Agony, Humans, Dino Wars, Comp. (Populous 1, Kick Off 2, Pipe-Mania), Power-Up (X-Out, Turri 1, Chase H.Q., Rainbow Isl., Alt. Beast), Chart Attack (Lotus, James P., Venus, Ghouls 'n' Ghosts) für je 15 DM. Dragon Breed, Turri 2, Wolfchild, Terminator 2, R-Type, Z-Out für je 10 DM. Schuhmacher, Dieter, Unterrother Str. 9, 89294 Oberroth, Tel.: 08333/1043.

Verkaufe Top-Games in 1a-Zustand für à 45 DM: Flashback, Elvira 1 und Nippon Safes Inc. Tausche auch alle Games gegen Amiga-Farbmonitor. Eberhardt Thomas, Geraer Str. 7, 04177 Leipzig.

Verkaufe neuwertige Amiga-Originale: Airbus 320 - American Edition 60 DM, Nigel Mansell WC 39 DM und Shadow of the Beast 1 19 DM. Tel.: 05462/8144, Ruft an!

Achtung! Verkaufe zahlreiche Orig.-Games für Amiga 500, z.B. Birds of Prey, A 320, Shuttle, Telefon: 05532/8410 ab 16 Uhr.

Verk. Amiga-Originale 10 DM: Ishido, Pinball Wizard, E-Motion, Emerald Mine 2, Jumping Jackson, Kick Off 1, Katakis, World Class Leader Board. Tel.: 06432/82546 18 - 20 Uhr.

Amiga-Orig.: Monkey 1 + 2, Indy 4, Bundesl. Man. Prof., Wing Comm., Beholder 1 + 2, 1869, Patrizier, Goal, Ultima 5 + 6, Lionheart, Waxworks u.a. für 50 - 60 DM pro Stück. Tel.: 0039-471/279065.

Amiga-Demos! 0 - 3 Tage alt! Riesenarchiv, ca. 1000 Disks. Disk 1,50 DM. Im Abo billiger. Info auf Disk gegen 3 DM bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 46397 Bocholt.

Austria Amiga-Spiele, neue und alte Programme aller Art ab 12 öS/2 DM. Liste anfordern bei: M.H.V.D., Postfach 24, A-4552 Wartberg.

Verkaufe Sim Ant, NAM, Hannibal, Mega lo Mania und Conquestador für jeweils 35 DM. Suche Monitor für Amiga bis 200 DM. Ruft an: 02064/36034 Jörg.

Biete aktuelle Software für den Amiga und PC. Tel.: 05731/40419.

Biete aktuellste Software. Tel.: 05731/96596 Michael.

Verkaufe folgende Originalprogramme: Indy 5, Monkey Island 2, Mad TV (je 45 DM), Personal Writer, Cruise for a Corpse, Desert Strike (je 35 DM), Sensible Soccer, Willy Beemish (je 30 DM), TV Sports Baseball, The Simpsons, Graham Taylor Soccer (je 25 DM) oder alle zusammen für 333 DM! Bitte nur schriftlich an Willy Bruckner, Oberer Gerneweg 7, 83026 Rosenheim.

*** Uwe Axe - Blumenstr. 22 - 70182 Stuttgart - Liste anfordern! Jetzt! Alles für Amiga ***

Verkaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung! Epic 50 DM, Lionheart 60 DM, Walker 60 DM, Last Ninja 3 20 DM, alles VHB. Tel.: 07732/13667 (Alex).

Achtung! Verkaufe 1 - 14 Tage alte Spiele für Top-Preise, bestellt einfach mal meine Liste: 030/6023477. Habe z.B. Turrican 3, Burntime, Sim Life, Soccer Kid...

GS 2000 40 DM, MW 2 20 DM, F-15 2 20 DM, M 1 15 DM, F-19 15 DM, Lotus 2 15 DM, Plang 15 DM sowie viele andere Spiele ab 10 DM (z.B. Elite, GS). Call 030/4838342.

Verkaufe Patrizier, Kyrandia, Bundesliga Manager Prof. und Double Bill (Compilation) für jeweils 30 DM. Alles Originale: 05822/2986 (Uwe).

Biete Sim Earth (1 MB) kompl. mit Anleitung + Verpackung für 50 DM

oder tausche gegen Anstoss od. Turrican 3! (Nur Orig.) Tel.: 03571/28235

Biete Software für Amiga (500/1200) & PC! Telefon: 05731/40419. Biete ebenfalls diverse Gameboy-Module!

Löse meine Softwaresammlung auf. Biete diverse Software für PC, Amiga (500/1200), SNES und Game Boy. Tel.: 05731/40419

Neueste Amiga- und PC-Software günstig. Gerd Trauernicht, Hauptstr. 12, 27777 Ganderkesee

Verk. Amiga Orig. mit Anl. je 40 DM. Syndicate, Dune 2, Patrizier, Historyline, 1869, Monkey Island 2, Civilization, Battle Isle, Sim City Plus Vers. 05302/7169

BC Kid 30, Zool 20, Chuck 2 20, T-Type 2 15, Alien 92 15, Z-Out 15, Turri 1+2 25, Desert Strike 30, Project X 20 und Apidya 15 DM. Oder zus. 139 DM. 07044/8271 ab 17 Uhr.

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC. Tel.: 05731/40419

Biete Originale mit O.-Verpackung: Max-Comp. (SWIV, Turri 2, St. Dragon, Nights), F-19, Chuck Rock 2, Elvira 1, Agony, Humans, Dino Wars, Comp. (Populous 1, Kick Off 2, Pipe-Mania), Power-Up (X-Out, Turri 1, Chase H.Q., Rainbow Isl., Alt. Beast), Chart Attack (Lotus, James P., Venus, Ghouls 'n' Ghosts) für je 15 DM. Dragon Breed, Turri 2, Wolfchild, Terminator 2, R-Type, Z-Out für je 10 DM. Dieter Schuhmacher, Unterrother Str. 9, 89294 Oberroth, Tel.: 08333/1043

Verkaufe wegen Systemwechsels Amiga-Originale: Indiana Jones 4 Adv., Eye of the Beholder II, Powermonger, Bundesliga Manager Pro., Operation Stealth, Bat the Movie, Deluxe Paint III und Soundsampler Technosound Turbo gegen Höchstgebot; außerdem Aztec C 5.0 Developer System für 400 DM. Stefan Pilger, Jägermeisterpfad 7, 66538 Neunkirchen

Verkaufe folgende Originale: Waxworks DM 25, Sim Life 1200 DM 45, Sens. Soccer DM 25, The Power, Muds, Oups Up, Toko je 20 DM. Tel.: 06103/85761

Biete Indy 4 60 DM, Zool 40 DM, Epic 50 DM, Nitro 20 DM, Mega Twins 20 DM. Tel.: 0421/272181

Bills Tomato Game, Rolling Ronny, Rock & Roll, Lemmings, Rainbow Coll., James Pond 1+2, Parasol Stars, Kurse of Rai, Gem'X, Fire & Ice, Car Vup, Logical, Shio, Kengi, Brat, Lettrix, Tibus the Fox, Atomix, Wizball, First Samurai, Loopz, Puznic, Plotting Clouo Kingdoms, Chips



Neueröffnung City-Software-GmbH

Windeckstr. 62,
60314 Frankfurt/M.
Tel.: 069/4990653

Computerspiele-Verkauf für Amiga + PC.
Im Laden auch zum Ausprobieren!

Blob	DM 62,40
Burntime	DM 83,90
Desert Strike	DM 65,—
Flashback	DM 77,—
Lotus III	DM 59,—
Pinball Dreams	DM 62,40
Street Fighter II	DM 71,20
Syndicate	DM 84,80
Amiga CD32-Konsole	DM 699,—

Und weitere Angebote auf Anfrage.
Bei tel. Rückfragen 069/4990653

Challenge, Pang, Nebulus 1+2, Sarakon je 19 DM. 05223/17121
Verk. für 20-30 DM: Swiv, Genghis Khan, Ultima 5+6, Virtual Worlds, Wolfpack, Bloodwych, Sensible Soccer, Exile, Imperium u.v.a. Tel.: 0731/83232 (Ivan)

Amiga: Verkauft Champions of Kr., Death Knights, Starflight 2, Pools of Darkness, Imperium (je 20), The Perfect General (30). Tel.: 05403/5152, Christian

Verkauft Apidiya, Titus the Fox, Double Dragon 2 je 25 DM, Espana 92, G.T. Soccer, Conquest of Camelot, F 19 je 30 DM. Amiga Joker 12/89 20 DM. Tel.: 04361/1238

Orig.: Eish. Man. + Tors. 40, Bond. Man. Prof. 40, Lotus 1 25, Formula One GP 40, Super Monaco GP 20. Tel.: 0611/61470 ab 17 Uhr. Jürgen verl. Noch vorh: Ice Hockey 20 DM.

Verkauft: Hudson Hawk 20 DM, Hagar 20 DM, Traders 20 DM, Battle Master 40 DM, Hero Quest + Return of the Witch Lord 50 DM, Gladiators 20 DM, Football Manager 2 + Expansions Kid 30 DM, 3D Const. Kid + Video 50 DM oder komplett für 200 DM. Schreibt an: Matthias Habel, Gustav Metzstr. 24, 14772 Brandenburg

Verkauft A-Originele mit Orig.-Verp., Anl.: Amberstar 40 DM, Conquestador 35 DM, DSA 40 DM, Battle Isle Data I+II je 20 DM. Tel.: 05272/6353 ab 17 Uhr

Verk. Orig.: A-Train 45 DM, Patrizier 40 DM, 1869 40 DM, Global Effekt 40 DM, Castles 30 DM, Fighter Bomber 30 DM, R. Hohenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst

Indiana Jones IV Original für 50 DM zu verkaufen (incl. Versand). Tel.: 02389/4778 (Gerd) ab 18 Uhr

Verkauft Originale für C64: Sim City 25 DM, North & South 20 DM, Conquestador 30 DM, Black Gold 15 DM, Winzer 15 DM, Oil Imp. 80 DM, Steigenberger Hotelm. 25 DM. Tel.: 06652/5710

Originale: Dune 2 30,-, Syndicate 30,-, Ishar 2 30,-, Pools of D. 30,-, Battle Data Disk 2 25,-, Bat 2 25,-, alle kpl. dt. und laufen auf A1200. 09461/1293

Verkauft Originale: Lemmings X-Mas Pack, North & South, Turrican 1 u. 2, TV Sports Football, Tip Off, Football Manager. Preis VS. Tel.: 030/363562 (Torben)

Verk. superbillig Amiga-Originale! DSA 1, 5 MB, Might & Magic II, Desert Strike, Ishar II, Black Crypt, Legend, Syndicate, EOB I, EOB II, Fate Gates of Dawn, Thunderhawk, Cadaver und Pay Off, The Immortal,

Dungeon Master, Chaos Strikes Back. Alle Spiele Topqualität! Jedes Spiel nur 35 DM + Versandkosten! Robert Riegler, Holzener Weg 1 a, 59759 Arnsberg, Tel.: 02932/51386

Verkauft Originale: Search for the King 80 DM, Wing Commander 50 DM, Buck Rogers 80 DM, Killing Game Show 40 DM. Abends anrufen 06332/43134 - Helge

Verkauft die Originalspiele Lemmings 2 engl. 35-40 DM, Body Blows Update 30-35 DM. Spiel für PC Wing Commander 1 35 DM, gut erhalten. 0511/6159230

Verk. 40 Superspiele für 30 DM pro Spiel! Z.B. Indy 4, Monkey 2, Civilization, BMP, 1869, Pirates, Patrizier, Burntime, Wing Commander, Humans. Listen bei: Daniel de Brüycker, Klingerstr. 9, 81369 München

Biete neueste Software für Amiga und PC. Tel.: 08141/16466

Paket Originale, auch A600: M1 Tank Platoon, Godfather, Lords of Rising Sun, Double Dragon 3, Gauntlet 3, Xenon 1+2, X-Out, The Kristal, Robozone, Football Manager, Mega Twins, Super Sweet, 120 DM. Michael Herrmann, Hermann-Piper-Str. 39, 13403 Berlin

Verkauft Originalprogramme, z.B. Elvira 2, Hans-Hermann Schmitz, Metzstr. 20, 47137 Duisburg, Tel. und Fax: 0203/430646 oder Tel.: 0203/436686

Disketten zu verschenken! Holt sie Euch, meine kostenlose Katalogdisk incl. Probesoft! Ich biete Euch Super-PD-Disk für 1,25 DM. M. Koch, Stöcken 56, 27336 Rethem

Kostenlose Infodisk mit tollen Angeboten (z.B. PD-Disks für 1,25 DM) sowie kostenloser Top-PD-Soft! Holt sie Euch. M. Koch, Stöcken 56, 27336 Rethem

1869 30 DM, Patrizier 30 DM, Search of the King 20 DM, Busch Buck 20 DM, Sportsammlung 20 DM, Athletics 20 DM. Nur Originale. Alle zusammen nur 100 DM + Verkst. Stefan Koch, Graf-Siboto-Str. 3, 83620 Vagen

Originale: Populous 2, Lethal Excess, Oh No! More Lemmings, Speedball 1, Swap, Trex Warrior, Sarglader 2, Pioneer Plague, Formula One Grand Prix. Ruft an: 06227/4627

Verkauft Indy 4 50 DM, Rise of the Dragon + Lösung 40 DM, Assassin 30 DM, Running Man 15 DM, Heart of the Dragon 15 DM, Forgotten World 15 DM. Tel.: 04941/4241

Biete/tausche Dune 2, Simpsons, Wizardry 6 (20-50 DM) gegen Mon-

Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42.95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt	49.95
Chuck Rock 2 /dt	47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Fire & Ice /dt	49.95
Flashback /dt	62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt.	49.95
Goal 1 /dt	52.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt	81.95
Indiana Jones 4 /dt	87.95
Ishar 2 /dt	58.95
Legend of Kyrandia /dt	63.95
Lemmings 2 /dt	63.95
Lionheart/dt	54.95
Lost Vikings /dt	69.95
Lothar Matthäus /dt	64.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Overdrive /dt	49.95
Pinball Dreams /dt	49.95
Pinball Fantasies /dt	56.95
Railroad Tycoon /dt	76.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	86.95
Sensible Soccer '93 /dt	49.95
Silent Service 2 /dt	76.95
Sim City Deluxe /dt	84.95
Space Legends /dt	74.95
Special Forces /dt	77.95
Street Fighter 2 /dt	57.95
Superfrog /dt	49.95
Syndicate /dt	62.00
Transarctica/dt	49.95
Traps 'n' Treasures /dt	64.95
WWF European Rampage Tour	52.95
Walker /dt	58.95
War in the Gulf /dt	69.95
Wing Commander /dt	39.95
Yo! Joel /dt	56.95
Zool /dt	49.95

Sonderangebote:

Alien Breed Edition	22.95
Castles /dt	29.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95
F-19 Stealth Fighter /dt	30.95
F17 Challenge /dt	24.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95
Midwinter 2 /dt	30.95
Pinball Magic /dt	22.95
Pirates 1 /dt	24.95
Project X /dt	23.95
Tennis Cup 2	18.95
Turrican 2 /dt	18.95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

ANDREAS BACHLER

COMPUTERSOFTWARE

Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt

Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

MultiMedia

play a Game

Soft

Computerspiele

01259 DRESDEN, Pinner Landstr. 239
Tel. 0351-2230201

17034 NEUBRANDENBURG, - EASY LINE,
Reitbahnweg 20
Tel. 0305-4225613

12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9988154

20257 HAMBURG, Heußweg 87
Tel. 040-4908891

22041 HAMBURG, Wendemuthstraße 57
Tel. 040-6528426

23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04501-16189

24539 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461-54075

44866 BOCHUM, Sommerfelderstr. 54
Tel. 02327-10063

48181 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001

49080 OSNABRÜCK, Martinsstraße 52
Tel. 0541-434792

50737 KÖLN, Heußstraße 628
Tel. 0221-7405202

52064 AACHEN, Gustafstraße 2
Ecke Löhergraben
Tel. 041-33196

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368

54536 HAMM, Ritterstraße 30
Tel. 02381-29314

66117 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8
Tel. 0681-5896016

92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
Tel. 09431-1720

98599 BROTTRODE, Inselbergstraße 25

99084 ERFURT, Meinenbergstraße 20
Tel. 0381-69742

Spielen - Testen - Kaufen

MM-Spielebibliothek

Haben Sie Interesse einen
MultiMedia Soft Laden zu
eröffnen? Fordern Sie unsere
Information an.

INFO:

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)



SCHNÄPPCHEN

In allen Läden:

Pirates Gold, DV, PC 99,95 DM
Elite 2, DA, PC 99,95 DM
Combat Air Patrol, DA, Amiga 99,95 DM
Jurassic Parc, DA, Amiga 99,95 DM

key 1+2 od. Indy 4 + suche Festpl.
(30-40 MB) für A 600. Mike Ruhl-
mann, Dahlenberger 1, 04880 Tros-
sin

Verkaufe Amiga-Originale: MUDS,
Shadow Lands, Babarian 2, Chaos
Engine, Fire + Ice, Squash je 20 DM.
TNT u. Prestie Compilation 30 DM.
Tel.: 06028/7604 ab 15 Uhr (Lars)

Verkaufe: Ultima 6, Mad TV, Larry
5 je 35 DM, Simpsons 25 DM und
Ultimate Golf für 10 DM. IMB-Spei-
cher für A500 25 DM. Tel.: 09193-
8252, Fax: 09193/3824 (Axel)

Suche Software

Suche Software für den Amiga 1200.
Schickt Eure Listen an: Thomas
Püttmann, Brockenstr. 19, 42699
Solingen.

Suche alle Koei-Strategiespiele,
Castles 1 + 2, A-Train, Railroad Ty-
coon, Imperium Romanum sowie an-
dere Strategiespiele. Mark Hurter,
Fürstersteiner Str. 45, CH-4053
Basel.

Suche das Spiel Future Wars (nur
Original!), zahle max. 40 DM. Ange-
bote an M. Czychowski, Bundesstr.
23, 52159 Roetgen.

Suche für Amiga Street Fighter II,
Monkey Island 2, Lemmings 2, Syn-
dicate und The Lost Vikings, Marcus
Rösch, Verdistr. 6, 64291 Darmstadt

Suche Bundesliga Manager Profes-
sional (die 1. Version). Nicht Versi-
on 2.0. Zahle bis 30 DM. Tel.:
09854/1350

Amigianer sucht umgehend neueste
Software. Schreibt bitte an: Dimitri-
os Stathoglu, Spinnerei 36, 71522
Backnang. Danke im voraus.

Suche immer noch für meinen Ami-
ga 500 das Spiel Tank Wars. Zahle
saugt! Tel.: 09406/3317, Christian
Arnst, Erlenweg 25, 93096 Köfing

Suche dringend Days of Thunder.
Biete 20 DM. Tel.: 03831/395544

Hallo Joker-Leser! Bitte helft mir.
Ich suche 1869. Besonders dringend
ist Jeanne d'Arc. Ruft mich an unter
02174/4302 (nach Volker fragen)

Suche Originale in 100% Zustand
und komplett dt. Ausführung von
Bundesliga Manager Prof., Indy 4
und Monkey Island 1. Biete pro
Spiel 25 DM. Schreibt an Dominik
Wilhelms, Am Sonnenhügel 7,
34434 Natzen

Suche Orig. Eishockey Manager für

max. 25 DM und suche ein günstiges
gut erhaltenes 2. LW. Bitte schreibt
an Dominik Wilhelms, Am Sonnen-
hügel 7, 34434 Natzen

Stop! Suche dringend von Data
Becker das große Buch zu Amiga
DOS. Zahle Neupreis! Roland Pava,
Heilsbrunnerstr. 44, 74348 Lauffen

Suche für A 500 den Ballerklassiker
New York Warriors von Arcadia.
Tel.: 071/811764 (CH) Alex ver-
langen.

Tausche

Tausche und verkaufe Humans, Hi-
storyline, Lure of the Temptress,
EOB 2 und Monkey Island 2 gegen
Patrizier oder Indy 4. Tel.:
07307/7256 am Wochenende.

Tausche oder verkaufe 1869
(A1200), Historyline, Amberstar, Jo-
nathan, Monkey 2, Battle Isle + Data
2, je 50 DM, Abandoned Places 30
DM, M. Lindner, Einbleckstr. 1,
46117 Oberhausen.

Verkaufe Goal, Eishockey Manager
für 45 DM, Pinball Fant. 35 DM,
Zool 30 DM, Sensible Soccer 93/94
25 DM, Suche Ultima 6, Monkey Is-
land 2, Legend of Kyrandia, Robin
Hood und Couse of Enchantia, Tau-
sche auch! Florian Pflieger, Tel.:
07042/32880.

Habe Populous 2, Empire und Battle
Isle. Tausche alles zusammen gegen
Mad TV oder Dune 2 und 10 DM.
Tel.: 02761/64320 Michael.

Suche dringend Tauschpartner für
Demos (auch AGA) und Tools. Zu-
verlässigkeit zählt! Schreibt (mit Li-
ste) an: Michael Urschey, Wilhelmi-
nenstr. 35, 46537 Dinslaken

Suche zuverlässigen Tauschpartner
für Amiga 500. 100 % Antwort.
Schreibt an: Michael Schmeiser,
Brückenstr. 12, 35789 Wellmünster
5

Tausche Syndicate, Space Quest IV,
Eye o.t. Beholder, Heart of China,
Budokan geg. Dune 2, Burntime,
Lemmings 2, L.o. Kyrandia dt., Pa-
trizier. Nur Orig, 100 % OK. Tel.:
07654/8400

Suche Vermeer (Amiga), Zahle oder
tausche gegen Monkey Island I. Nur
Originale. Otto Joachim, Beim Bü-
gele 11, 86720 Holheim

Verkaufe Orig. Whales Voyage
(Raumschiff-Handel + Rollenspiel)
f. 45 DM, Phantasie 3 (SSI Top-Rol-
lenspiel) für 25 DM. Tel.:
06257/68127. PS: Porto zahle ich!

Ver- schiedenes

Suche Komplettlösungen von Lost
Patrol, Operation Stealth, Sleep-
walker, Predator. Biete Lösungen
von einigen Spielen oder höch-
stens 5 DM pro Lösung. Marko
Klärting, Rigaer Str. 1, 06128
Halle.

Verkaufe meinen A500 für 500 DM!
Verkaufe auch alle Spiele! Liste ge-
gen 2 DM bei Frank Krall, Huteweg
6, 35216 Biedenkopf, P.S.: Alles
Originale!

Bis zu 100 DM täglich! Für jeder-
mann sofort durchführbare, leichte
Tätigkeit von zu Hause aus, ganz le-
gal. Info gegen frankierten Rückum-
schlag. Marco Löwke, Külz Viertel
8, 16303 Schwedt.

Suche Dire Straits-Single Calling El-
vis, The Bug und das Mini-Album
mit Twisting by the Pool, Two
Young Lovers usw. Angebote bitte
an Tel.: 0561/3160926.

Verkaufe 30 BASF 3,5"-2DD-Di-
sketten mit Demos (Lethal Exit,
Speed...) oder PD nach Wahl für nur
50 DM. Tel.: 0621/661393 Matthias
verlangen.

Verkaufe Amiga Joker Nr. 10/90 -
12/93 + alle 4 Sonderhefte für nur
100 DM. Tel.: 0621/661393 oder
Matthias Schmitt, Berner Weg 30,
67069 Ludwigshafen.

Habe alle (!!) Joker-Hefte. Interes-
santen melden sich unter Tel.: CH-
(0)62/516404.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täg-
lich! Für jedermann sofort durch-
führbare Tätigkeit von zu Hause aus,
Info gegen frankierten Rückum-
schlag bei: Christian Banik, von-Ei-
chendorff-Str. 19, 86343 Königs-
brunn.

Lösungen: Monkey Island 1+2, Elvi-
ra 1+2, Indy 3+4, Eco Quest 1+2,
Die Kathedrale u.a.; je Lösung 5
DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr.
50, 50354 Hürth

Versteigere! AJ 11/89-12/93 + Son-
derhefte 1-4. Mindestgebot 200 DM.
DSA (3 Boxen + 15 Abenteuer)
Mindestgebot 100 DM. For Info call:
06123/73623

Suche Beiträge aller Art (Grafiken,
Spiele, Musik, Animationen) für
meine neue PD-Serie „Chucky's
PD“. Marc Löffler, Am Herrengar-
ten 12, 78176 Blumberg

Achtung! Verkaufe Amiga-Spiele ab
10 DM + 30 DM. Liste gegen fran-
kierten Rückumschlag. Günter Mei-

Die Werkzeugkiste

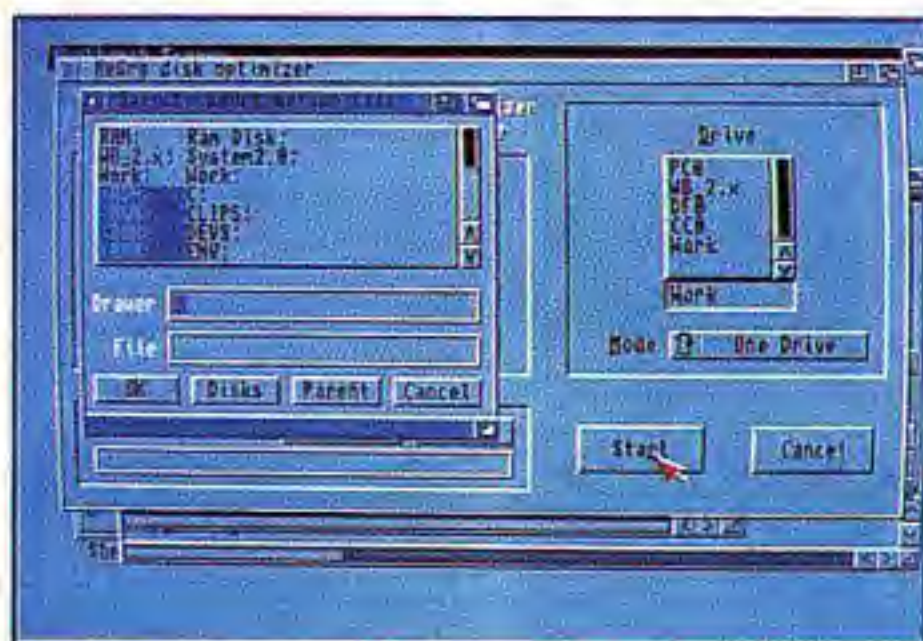
Zwar macht Zocken mehr Spaß, doch eignet sich die „Freundin“ auch als Arbeitstier – die richtigen Utilities müssen halt bei der Hand sein. Und hier kommt nun dieses Softwarepaket aus dem Media-Verlag ins Spiel...

Die Sammlung enthält 50 der meistbenötigten Digi-Werkzeuge, allerdings wurden all die nützlichen Hilfsprogramme aus dem PD-Pool geangelt. So gesehen ist diese „Compilation“ für 79,- DM zwar nicht unbedingt billig, aber doch ihr Geld wert – immerhin wird auch zu jedem Utility eine deutsche Anleitung geliefert. Schade bloß, daß ein Großteil der hier versammelten Public Domain- und Shareware-Programme auf zumindest Kickstart 2.0 unter der Haube besteht; ältere Standard-500er und 2000er sind somit nicht mit von der Partie. Wer hingegen einen A500 Plus, A600, A1200 oder A3000/4000 mit Zweitlaufwerk oder (besser) Festplatte besitzt, bekommt beispielsweise

WORKBENCH-TOOLS

Um sich mit diesen Werkzeugen die Arbeit auf der Amiga-„Werkbank“ zu erleichtern, ist eine Harddisk

fast zwingend erforderlich, denn ohne fallen ständig lästige Diskwechsel und/oder längere Nachlade-Pausen an. Wer die Klippe umschiffet, findet u.a. den feinen ASCII-Texteditor **Annotate**, der mit



zahlreichen Eingabe-, Blockkopier- und sonstigen Editierfunktionen glänzt, darüber hinaus können über den eingebauten AREXX-Port andere Programme sozusagen „fern-gesteuert“ werden. Weniger nützlich, aber nett anzuschauen sind ARQ und AWP: Ersteres ersetzt die langweiligen, starren Systemrequester durch animierte Varianten, das zweite tut ähnliches mit dem Mauszeiger.

DISK-TOOLS

DiskSalv hat sich in der Redaktion schon mehrfach

als Retter gelöschter oder zerstörter Dateien bewährt, während **Find** problemlos bereits verloren geglaubte (weil in einem vergessenen Unterverzeichnis abgelegte) Files aufstöbert. **Multidos** bringt dem Amiga das Bearbeiten von PC-Disketten bei und bewährt sich so beim Datenaustausch mit MS-DOSen, ganz ähnlich wie das beim A1200 integrierte „CrossDos“. **ReOrg** wiederum nimmt eine Neuverteilung von Disketten- oder Festplatten-Files vor und trimmt die Datenträger damit auf optimale Geschwindigkeit, **SuperDuper** ist schließlich ein recht brauchbares Kopierprogramm.

SONSTIGE TOOLS

Für 1200er-Besitzer interessant ist der **Degrader**, denn das Progi „degradiert“ die

32-Bit-Schleuder (oder auch andere getunte Amigas) zum A500 und macht damit so manches störrische Game doch noch lauffähig. Beim **Boot Intro Construction Kit** ist der Name Programm, hiermit lassen sich kleine Boot-Intros erstellen, die nach Einlegen der Diskette automatisch ablaufen. Als praktisch für Shell-User erweist sich **CLiHelp**, ein File-Werkzeug, das die Arbeit mit Disketten und Festplatten enorm erleichtert. Wer den „Norton Commander“ vom PC kennt, kann sich eine ungefähre Vorstellung machen. Last not least darf auch ein **Viruschecker** nicht fehlen, darüber hinaus beherbergen die drei Disks noch allerlei weitere Programme; u.a. eine kleine Datenbank, mehrere Packer sowie Nützliches für Programm-Entwickler – etwa **Enforcer** und **SnoopDos**, die (un)erlaubte Speicher- bzw. Systemzugriffe aufzeigen.

FAZIT

Alles in allem also eine ausgewogene Mischung, die Anwender, Programmierer und Zocker gleichermaßen für (fast) alle Eventualitäten des Computeralldtags rüstet. Unseren Segen haben die 50 Tools jedenfalls! (rl)

50 Tools

Nützliche Utility-Sammlung aus dem PD-Bereich

Preis: ca. 79,- DM

Bezug: Media-Verlag

Waldweg 5

88175 Scheidegg

Tel. 08387/8052



**AND
CALL PLAY**
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel		Amiga
Anstoss	DV	59,95
Blastar	DA	49,95
Burntime	DV	69,95
Dog Fight	DA	64,95
Dune 2	DV	49,95
Eishockey Manager	DV	69,95

Titel		Amiga
Elite 2	DV	59,95
Goblins 3	DV	169,95
Goal	DV	49,95
Hattrick	DV	164,95
Jurassic Park	DV	54,95
Lothar Matthäus	DV	59,95

Titel		Amiga
Premier Manager	DA	169,95
Simon the Sorcerer	DV	169,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA	64,95
Syndicate	DV	59,95
Turrican 3	DA	154,95

Preisliste für Amiga / PC und PC-CD ROM kostenlos anfordern !!!

Titel		Amiga
1869	DV	69,95
A - Train	DV	77,95
A-Train Constr. Set	DA	42,95
Abandoned Places 2	DV	64,95
Airbus USA	DA	79,95
Airbus Europa	DA	69,95
Alfred Chicken	DA	49,95
Alien 3	DA	149,95
Alienbreed 2	DA	159,95
Ambermoon	DV	179,95
Arabien Nights	DV	59,95
Armageddon 2	DA	LV
ATAC	DA	169,95
Aufschwung Ost	DV	159,95
B - Flying Fortress	DA	67,95
Batman Returns	DA	162,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	179,95
B. C. Kid	DA	49,95
Beast Lord	DA	49,95
Blob	DA	59,95
Body Blows	DA	49,95
Body Blows Galactica	DA	149,95
Bobs bad Day	DA	149,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	62,95
Campaign 2	DV	LV
Campaign	DV	69,95
Campaign Data	DV	42,95
Canon Fodder	DA	149,95
Champ. Manager 93	DV	LV
Chaos Engine	DA	49,95
Chr. Kolumbus	DV	LV
Chuck Rock 2	DA	46,95
Civilisation	DV	77,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	147,95
Cool Spot	DA	159,95
Curse of Enchantia	DV	79,95
Cyber Race	DA	79,95
Darkmare	DA	LV
Das schwarze Auge	DV	69,95
Das Schwarze Auge 2	DV	LV
Deep Core	DA	59,95
Der Schatz im Silbersee	DV	179,95
Der Patrizier	DV	67,95
Die Siedler	DA	79,95
Demonsgate	DA	174,95
Desert Strike	DA	57,95
Disposable Hero	DA	59,95
Elvira 2	DV	49,95
Elysium	DV	154,95
Entity	?	LV

Titel		Amiga
Erben des Throns	DV	59,95
Euro Soccer	DA	49,95
Fatal Strokes	DA	169,95
Flashback	DV	62,95
Flies Attack on Earth	DV	67,95
Fly Harder	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix	DA	74,95
Global Gladiators	DA	54,95
Goblins 2	DV	64,95
Gunship 2000	DA	62,95
Hannibal	DV	62,95
Hired Guns	DA	164,95
History Line 14 - 18	DV	69,95
Humans 2 (Race)	DV	54,95
Indy 4 Adventure	DV	77,95

Das Team wünscht allen ein frohes
Weihnachtsfest und einen guten
Rutsch ins neue Jahr

Jonathan	DV	79,95
Kingmaker	DV	169,95
Kings Quest 5	DV	63,95
Kings Quest 6	DV	159,95
Krustys Fun House	DA	149,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95
Legend of Valour	DV	77,95
Lemmings 2	DA	62,95
Lionheart	DA	52,95
Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95
Lure of the Temptress	DV	49,95
Rules of Engagement	DA	164,95
MAD News	DV	169,95
Monkey Island 2	DV	74,95
Morph	DA	49,95
Mortal Combat	DA	159,95
Nicky Boom 2	DA	59,95
Nova 9	?	LV
One Step Beyond	DA	54,95
Outlander	DA	164,95
Prime Mover	DA	59,95
Project Terra	DA	162,95
Prophecy of the Shadow	DV	164,95
Ragnaroc	DV	179,95
Railroad Tycoon	DV	74,95
Reach for the Skies	DA	57,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Sim Ant	DV	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95
Sim Earth	DV	79,95
Streetfighter 2	DA	49,95
Subtrade	?	LV
Superfrog	DV	49,95

Titel		Amiga
Tornado	DA	159,95
Train It	DA	LV
Transarctica	DA	54,95
Traps'n Treasure	DA	64,95
Twilight 2000	DV	179,95
Uridium 2	DA	59,95
Walker	DA	59,95
War in the Gulf	DV	69,95
Whales Voyage	DV	59,95
Winter Challenge	DA	LV
Worlds of Legends	DA	154,95
WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
YO! Joe	DA	59,95
Zero	DA	159,95
Zool 2	DA	54,95

Amiga 1200

10th Annivers. Compil.	DA	64,95
1869	DV	69,95
Alienbreed 2	DA	159,95
Anstoss	DV	59,95
Body Blows Galactic	DA	69,95
Burntime	DV	69,95
Civilisation	DV	169,95
Schatz im Silbersee	DV	179,95
Dynatech	DV	157,95
Elysium	DV	159,95
Hattrick	DV	169,95
Ishar 1	DV	64,95
Ishar 2	DV	64,95
Kings Quest 6	DV	159,95
Nigel Mansel	DA	64,95
Pinball Fantasies	DA	159,95
Robocod	DA	49,95
Soccer Kid	DA	159,95
T.F.X. Work & Progr.	DA	169,95
Transarctica	DV	59,95
Twilight 2000	DV	179,95
Whales Voyage	DV	59,95
Wing Commander	DA	164,95
Zool 2	DA	149,95

**Sonderangebote - solange
Vorrat reicht**

Sim Life 1,5 MB Version	DV	69,95
Prince of Persia 1	DA	39,95
Jack Nicklaus Golf	DA	39,95
Budokan	DA	39,95
Terminator 2	DA	29,95
Trivial Pursuit	DV	39,95
Populus 1 plus Data	DA	49,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / LV = in Vorbereitung

Die mit X gekennzeichneten Artikel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.

Zahlungsbedingungen: Vorkasse 5,50 / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse 18,-

Druckfehler vorbehalten

STROMAUSFALL

Zwei Spiele aus den Warhammer-Szenarien von Games Workshop führen uns diesmal tief in Tabletop-Gebiet: Ehe wir uns auf Fantasy-Tischen herumtreiben, ist ein Ausflug in die Zukunft angesagt – der erst kürzlich am Amiga in die Hose ging...



SPACE HULK

Von der Versoftung mag man halten, was man will, die brettharte Vorlage erfreut sich jedenfalls seit Jahren größter Beliebtheit unter Futuro-Strategen – nicht um-

sonst hat dieses Szenario bereits eine Reihe weiterer Games (z.B. „Space Marine“ und „Warhammer 40.000“) hervorgebracht. Welches Szenario? Dazu kommen wir jetzt:

Rund 40.000 Jahre in der Zukunft liefern sich außerirdische „Genestealer“ und innerirdische „Space Marines“ gnadenlose Gefechte. Die Aliens machen dabei mit einem gigantischen Raumschiff, dem titelgebenden „Space Hulk“, das All unsicher, während die Marines sich in sechs aufeinanderfolgenden Missionen abmühen, den Kreuzer zu erobern. Wir haben es hier also mit einem Strategiegemetzel für zwei zu tun, wobei einer der Marine beitrifft und der andere als Stealer-Spieler seinen Kutter verteidigt. Dazu legt man zunächst die mitgelieferten Korridor-Pappkärtchen zu einem Plan des Schiffsdecks zusammen, wie er in der je-

weiligen Missionsbeschreibung vorgegeben ist. Danach werden die Kämpfer für (Menschen-) Recht und Ordnung aufgebaut, und einige offene Gang-Enden dienen als Einfallsschneise für die Aliens. Rundenweise dürfen die nicht allzu hübschen, aber standfesten Plastik-Krieger nun gezogen werden, wobei der Marine-Häuptling für den kompletten Zug nur drei Minuten Zeit hat, während sein Gegner unbegrenzt nachdenken darf. Diese Regel soll die überlegenen Geistesfähigkeiten der Genestealer simulieren, dürfte aber sicher nicht jedermann schmecken. Zudem verfügen die Extraterrestrier über sechs Aktionspunkte pro Zug und Alien-Nase, während der menschliche Kommandeur mit deren vier auskommen muß – tja, außerirdisch müßte man sein...

Der Begriff „Aktionspunkte“ läßt schon erahnen, daß hier

relativ flexibel gerangelt wird. Was immer man tut (bewegen, Waffe abfeuern, Türen öffnen usw.), kostet eine bestimmte Punktemenge; sind alle Points verbraten, ist der Gegenspieler dran, und wer als erster die vorgeschriebenen Siegbedingungen erfüllt, der hat halt gewonnen. Natürlich spricht mit wachsender Erfahrung nichts dagegen, seine eigenen Szenarien zu konstruieren – und vermutlich würde auch nichts dagegen sprechen, die gelegentlich etwas konfuse Regeln eigenhändig zu glätten.

MAN O'WAR

Soviel zu den Krawallen der Zukunft; der eigentliche (weil ältere) Warhammer-Hintergrund präsentiert dagegen eine Fantasy-Welt mit Menschen, Zwergen, Elfen usw., die sich ebenso erbittert in den Haaren liegen wie ihre futuristischen Kollegen. Und da sie das nicht nur zu Lande, sondern auch zu Wasser tun, brachte der Games Workshop kürzlich diesen Seeschlacht-Simulator heraus. Im Gegensatz zu Space Hulk sind hier allerdings Englischkenntnisse gefragt, ansonsten handelt es sich natürlich weitgehend um eine Variation des bereits Besprochenen. Die Schlacht beginnt also auch hier wieder mit dem Aufbau des Schlachtfelds; jedoch dürfen die diversen Papp-Inseln im





vertrauen. Wer im letzten Heft Fortune hatte, steht in der Ruhmeshalle, und wer da nicht steht, hatte vielleicht auch nicht das 4. Jahrtausend bzw. Kaiser Answin auf seiner Karte stehen. Seht Ihr, so einfach ist das. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
 Bretonischer Ring 2
 D-85630 Grasbrunn

Space Hulk

Spielmaterial: 72%
 Spielregeln: 61%
 Spielreiz: 74%

Besonderes: Die Erweiterungsboxen „Death Wing“ und „Genestealer“ bieten neue Figuren und Missionen.

Schwierigkeit: Für Könner

Preis: ca. 75,- DM
Bezug: Games In
 Karlstr. 43
 80333 München
 Tel.: 089/55 57 67

KRIEG ZUM NULLTARIF

Ganz leicht blickt man dagegen bei der traditionellen Verlosung unserer Rezensionsexemplare durch! Einfach eine Postkarte nehmen und zumindest eine richtige Antwort auf folgende Fragen darauf notieren: Welche Company hat Space Hulk unlängst versoftet? Wie lautet die deutsche Übersetzung des Begriffs „Warhammer“? Jetzt braucht Ihr das Kärtchen samt Absender nur noch an nachstehende Adresse zu schicken und auf Fortuna zu

Man O'War

Spielmaterial: 72%
 Spielregeln: 69%
 Spielreiz: 72%

Besonderes: Wer mag, darf seine Schiffe hübsch bunt bemalen, was natürlich auch für die Hulk-Figuren gilt.

Schwierigkeit: Für Könner

Preis: ca. 65,- DM
Bezug: Games In
 Karlstr. 43
 80333 München
 Tel.: 089/55 57 67



Rahmen festgelegter Regeln von den Kontrahenten mehr oder weniger frei über das Meer verstreut werden. Nunmehr basteln beide ihre Flotte zusammen, indem sie die normalerweise 1.000 Kaufpunkte nach Belieben auf Schiffe verschiedener Größen, Magier und spezielle Extras verteilen. Soweit passiert die Sache auf dem



Papier, und überhaupt arbeitet man hier viel mit Kärtchen, auf denen eventuelle Schäden an den Windjammer durch Marker festzuhalten sind. Aber keine

Angst, die Action folgt schon noch, denn letzten Endes müssen die Plastik-Segler natürlich aufgestellt und rundenweise über den Tisch gezogen werden. Dabei ist interessant, daß das Spiel nicht auf

Feldern basiert; statt dessen mißt man die jeweiligen Entfernungen regelrecht aus, und auch die Reichweite pro Runde wird in Inches angegeben. Schön brav hintereinander kommen dann die diversen Zug-Phasen zum Einsatz: Bewegung, Magie, Kampf und schließlich die Endphase, in der man z.B. nachschaut, ob ein Feuer ausgebrochen ist oder ähnliches.

Abschließend wäre noch erwähnenswert, daß in der umfangreichen Anleitung einige Szenario-Ideen enthalten sind. Zwar kommen sie nicht gar so exakt ausgearbeitet wie bei den Kosmikern daher, lassen sich aber ähnlich wie dort zu ganzen Kampagnen zusammenstel-

Gerade mal ein neues Arcadegame haben wir in der Spielhalle gesichtet, schade. Doch was die Joystick-Artisten ärgert, kann den Pinball-Wizards nur recht sein: Wir machen aus der Not eine Tugend und lassen gleich vier aktuelle Silberkugeln flitzen!

SORCERSTRIKER

Ehrensache, daß zunächst die Bildschirm-Freaks bedient werden – und das gar nicht schlecht: Bei dieser

Platine von Raizing wird mal wieder geballert, bis der Daumen glüht! Das Spektakel erinnert ein wenig an „Truxton“ und Konsorten, auch hier scrollen die Feindlandschaften sauber von oben nach unten, während aus allen Richtungen Gegner heranstürmen. Je nachdem, welche der vier angebotenen Spielfiguren man zu Beginn wählt, wird per Helikopter, Drache, Flugzeug oder Flattermann auf Widersacher in allen Größen ge-

feuert. Unterwegs finden sich Sammel-extras zur Verbesserung der bereits installierten Waffen bzw. für ganz neue Lenkraketen oder Heck-Mörser. Auch die obligaten Smart-bombs als letzte Rettung in besonders kritischen Situationen fehlen nicht.

Zugegeben, spielerisch hat sich die Newcomer-Company somit nicht viel Neues einfallen lassen, doch dafür wurden die bewährten Zutaten gut abgeschmeckt: Das Gameplay ist abwechslungsreich, die Grafik (von antiken Szenarien bis zu Techno-Levels) auch und die knackige Soundunter-malung erst recht. Da zu-

dem ein Team-Modus für zwei Spieler integriert wurde, sind eingeschwo-rene Flipper-Hasser derzeit in der Spiel-halle also doch nicht ganz verloren...



Während die Dinomania in den Kinos schon wieder etwas abflaut, erreicht das Echsen-Fieber bei Data East gerade den Siedepunkt – für diesen Flipper hat der Hersteller ähnlich tief in die Trickkiste gegriffen wie Steven Spielberg bei der Verfilmung! Bereits der Einmarsch in den Pinball-Park macht Laune, weil man das punktehaltige Haupttor nur mit Fingerspitzengefühl trifft. Doch auch wer über einen weniger lukrativen Seiteneingang ins Spiel findet, darf sich auf sage und schreibe 31 verschiedene Features

freuen; etwa einen kugelfressenden Tyrannosaurier, gefährliche Flugechsen, eine Fahrt mit der Achterbahn oder die Smart-Missile mit hochexplosiver Wirkung. Wie so was genau aussieht, wollen wir hier allerdings nicht verraten, das muß man ohnehin gesehen haben. Wir verraten statt dessen noch, daß eine Multi-ball-Option mit bis zu sechs Kugeln gleichzeitig extreme Hektik garantiert, daß es flotte Musikstücke

und monströse Soundeffekte zu hören und im Scoredisplay sogar kleine Animations-Sequenzen aus dem Film zu sehen gibt. Keine Frage, auch dieser Saurierpark ist sein Eintrittsgeld wert!



JURASSIC PARK



Wie wäre es zur Abwechslung mal mit einer Runde Golf am Silberball? Wer bei Gottliebs knuddeliger Kugelei allerdings gemütliches

Einlochen erwartet, ist am falschen Green: Hier heben kleine Wühler Gräben aus, so daß sich die Kugel darin verfängt, es gibt ein Golfball-Roulette, und auch das Golfschläger-Zielschießen verlangt nach einem sicheren Händchen.

Hervorstechendstes Merkmal des Geräts ist das darauf montierte Plüschtier, das weder mit hämischen Kommen-

taren noch mit Hohngelächter spart – wer das seelisch verkraftet, wird an dieser flotten Sport-Parodie sicher seine Freude haben. Selbst wenn die Attraktionen hier nicht sooo dick aufragen...



Arnies Eigenparodie wurde an der Kinokasse ja von den Sauriern niedergetrampelt, wenn es um die „Verballung“ geht, steht sie bei Data East der hauseigenen Konkurrenz aber kaum nach. Es macht nämlich einen Heidenspaß, wenn die Kugel (ähnlich wie der Filmheld) laufend zwischen Realität und Phantasie hin- und herpendelt, da man nie so genau weiß, was als nächstes passiert: Wird der Ball vom Kran zur rechten oder linken Rampe transportiert? Wohin lenken die unter der Lauffläche angebrachten

Magneten die Kugel? Natürlich gibt's für Scharfschützen ausreichend Gelegenheit, ihr Talent an diversen Bösewicht-Bumpers zu beweisen, und das Multiball-Spiel garantiert gepflegte Hektik. Eine besondere Attraktion ist hier das far-



bige Scoredisplay, verwöhnt es den Spieler doch mit richtig bunten Animationen, wo die üblichen Punktezahlwerke nur ein Monochrom-LED bieten. Passend zum harten Actionthema gibt's harte Metalmusik von AC/DC, Megadeath und Queensryche – warum also nicht ein paar harte Marker investieren?

LAST ACTION HERO

Gerüchteweise war ja nun doch von einem vierten Indy-Streifen zu hören; der entsprechende Williams-Flipper ist jetzt schon Realität. Auf seiner extrabreiten Spielfläche finden sich Anspielungen auf alle bisherigen Movies: Eine kurvige Draht-Achterbahn lenkt die Silberkugel durch geheimnisvolle Dschungelabschnit-

te, Nazi-Flugzeuge drohen den Ball zu entführen, und auf besonders geübte Pinballer wartet der Tempel des Todes. Es fehlen weder Zielschieß-Übungen noch eine Multiball-Option, und das Scoredisplay ist sogar richtig innovativ – oder habt Ihr schon mal gesehen, daß man darauf (vier) kleine Videospielchen zocken kann?

Da muß mittels der Paddels und unter Zeitdruck etwa der richtige Gral gewählt oder eine schwankende Hängebrücke überquert werden; außerdem sind auch hier wieder kurze Film-Sequenzen zu bestaunen. Akustisch wartet das Pinball-Adventure mit massig Musik, Sprachausgabe und allerlei Digi-Effekten auf; in Sachen Hardware wäre noch der Abschlußknopf in Form eines Pistolengriffs erwähnenswert. Kurzum, das Ding spielt sich ebenso originell, wie es aussieht! (rl)



INDIANA JONES
THE PINBALLADVENTURE

JOKER SHOP



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tieferisch scharf aus, paßt auf jede 3,5-Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!

Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)



Nr. 500003

Exklusiv-CD – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's jetzt den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf einer vom Komponisten und Programmierer HAND-SIGNIERTEN CD! Ein Sammlerstück, um das man Euch beneiden wird...

Für unglaublich preiswerte DM 15,- pro CD



Nr. 900004

Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus!

Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-

Nr. 90001

Joker-Shirt – Jetzt in schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M und L.

Für kleidsame DM 24,-



Nr. 500001

Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!!

Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,- pro Disk



Nr. 90002

Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zu Hause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL.

Schon für modische DM 49,-



Nr. 90003

Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Joteh“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!!

Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr



Nr. 100000

Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche:
DM 7,- pro Heft



Nr. 300000

Horizontenerweiterung – Mit dem „PC Joker“ willt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!

Für die gewohnten DM 7,- pro Heft



Nr. 200000/400000

Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ bietet jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem alle drei Monate die neueste Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 500002

Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Schul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine farbig bedruckte Ziermatte für jeden Computer-Nutzer, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager! Für gut abgerollte DM 15,-



NEU!



NEU!

Nr. 500004

Stick-Tuner – Mit diesem innovativen Gerät und seiner Schußanzeige verfügt Euer Knüppel plötzlich über variables Dauerfeuer in diversen Modi, eine Zeitlupen-Funktion sowie einen Freund fürs Leben!

Für actionreiche DM 59,-

bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei); WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.
bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 12/91 <input type="checkbox"/> 4/92 <input type="checkbox"/> 5/92 <input type="checkbox"/> 7/92 <input type="checkbox"/> 9/92 <input type="checkbox"/> 10/92 <input type="checkbox"/> 11/92 <input type="checkbox"/> 12/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 5/93 <input type="checkbox"/> 7/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93
	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Strategie
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 6/93 <input type="checkbox"/> 8/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input checked="" type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93
Straße/Hausnr.	400000	Megablast	<input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 4/93
	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Nummer 1 <input checked="" type="checkbox"/> Nummer 2
PLZ/Ort	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück
	500003	Whale's Voyage Exklusiv CD	<input type="checkbox"/> Stück
Datum/Unterschrift	500004	Stick Tuner	<input type="checkbox"/> Stück
	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L
fach einsenden an:	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß <input type="checkbox"/> schwarz
JOKER-VERLAG	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
JOKER SHOP	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
PRETONISCHER RING 2			
80330 GRASBRUNN			

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM! POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH

Das alte Jahr geht, Der neue Joker kommt: AM 31. Dezember



Laßt die guten Vorsätze steigen und beherzt Eure Silvester-raketen – wir starten durch ins neue Jahr! Mit feurigen Previews, zündenden Specials, glitzernden Preisausschreiben, knalligen Lösungshilfen und natürlich Tests, Tests, Tests...

Ihr wollt Beweise, daß der Amiga auch 1994 noch jede Menge auf dem Kasten hat? Hier kommen sie: Im nächsten Heft wartet der handfeste **SECOND SAMURAI** ganz friedlich neben der Handelssimulation **CHRISTOPH KOLUMBUS**, der Edel-Rolli **DARKMERE** sollte endlich fertig werden, und **WING COMMANDER** wird endlich über den 1200er düsen! Mit **JAMES POND III** geht es auf die Plattformen und mit **JURASSIC PARK** zu den Sauriern, außerdem kommt **KING'S QUEST VI** nun doch für den Amiga! Und mit **MICROCOSM** bzw. **LIBERATION** stehen gar schon die beiden ersten Spezialanfertigungen für das CD³² auf der Testrampe!

An Specials hat unsere Neu-jahrs-Ausgabe u. a. **MEHR PROMINENTE ZOCKER** und **ALLES ÜBER MODEMS** zu bieten, dazu werfen wir einen Blick auf die kommenden **SPIELFILME FÜR DAS CD³²**. Seid also ab 31. Dezember am Kiosk oder noch heute mit Eurem Abo-Coupon am Briefkasten – dann fängt das neue Joker-Jahr für Euch nämlich eher und mit ein paar hübschen Überraschungen (Preisvorteil, Gratis-Demo) an...



INSERTENVERZEICHNIS

A3 Computer	41	Max Design	61
ABC Soft	109	Media Points	28
AHS	30	Micro Magie	67
Arktis	69	Multimedia Soft	116
Bachler	115	Okay Soft	114
Bergler	101	Pawlowski	127
Bits & Bytes	54	Pflister	112
Bomico	2, 3, 15	Psygnosis	4, 33, 49
Call & Play	119	Quicksoft	93
City Software	114	Rainbow Arts	17, 19
Coctel Vision	15	Siegfried Soft	87
Computel	8	Silver Datentechnik	53
CPS Heidak	73	Softgold	17, 19
CT-Verlag	25, 27	Softsale	29
Digital Integration	11	Software 2000	97
Donau Soft	79	Software Corner	26
Dynamics	79	Sparschwein	79
Esner	65	Sunflowers	2, 3
Fantasy Productions	37	Turtles Soft	113
FDS	81	Versand 99	91
Fun & Action	128	Vesalla	77
Gametek	35	Wial Versand	105
Groß Electronic	117	Poster:	Ascon
Joker Verlag	31, 44, 51, 55, 75, 111	Poster:	Joker Verlag
Joysoft	106	Der Schweiz-Auflage liegt eine Werbung	
Judgement Day	95	der Vokinger Consulting bei – wir bitten	
Mallander	22, 23	um freundliche Beachtung.	

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schirmgasse 3-5
61169 Friedberg
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Quicksoft
Postfach 3865
78027 Schwenningen
Tel.: 07720/31046

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

Ein Angebot für alle Leser des Amiga-Joker

Duo-Disk

2 Disketten
2 Programme
1 Thema

12 DM
je Duo

NEU

1 Preis

AMIGA-PD DER EXTRAKLASSE

Mühle und Dame
2 bekannte Brettspiele als
Computerumsetzung!
Nr. DD001

12,- DM

Skat und Poker
2 Computerumsetzungen
für Kartenspielfreunde.
Nr. DD002

12,- DM

**Glücksrad
und Lucky Loser**
Bekanntes Spiel um Worte
und Glücksspielautomaten-
Simulation.
Nr. DD003

12,- DM

**Gronk und
Grand-Prix-Sim.**
2 interessante Autorennspiele.
Nr. DD004

12,- DM

**Das Erbe und
Das Erbe 2**
2 lehrreiche Grafikabenteuer
zum Thema Umweltschutz.
Nr. DD005

12,- DM

**Deluxe PacMan
und Donkey K.**
2 Spielhallenklassiker in
toller Amigaumsetzung!
Nr. DD006

12,- DM

TetrisPro und Hybris
2 neue tolle
Tetris-Varianten.
Nr. DD007

12,- DM

**The Right Way I
und Lemmingoids**
2 farbenprächtige Spiele
um kleine Tiere namens
Lemmings.
Nr. DD008

12,- DM

**Fußballmanager und
Karamalz-Cup**
Fußball und Eishockey - Ein
Muß für jede Sportfan.
Nr. DD010

12,- DM

**Flighting Warrior &
Master of the Town**
2 grafisch ansprechende
Action-Games: Karatekampf
und Straßengang-Spiel.
Nr. DD011

12,- DM

Bestell-Info

Die Disks können von jedem An-
wender bequem und einfach ge-
startet werden und sind somit
auch für Einsteiger geeignet.
Wie kommen Sie nun zu Ihren
Duo Disks? Ganz einfach: Teilen
Sie uns einfach die gewünschten
Disk-Nummern telefonisch,
schriftlich oder per Fax mit (die
Mindestabnahme beträgt 2 Duo
Disketten und schon können Ihre
Disketten versandfertig gemacht
werden. Die Versandpauschale
beträgt bei Vorauszahlung
(Scheck, bar) DM 6,00 und bei
Nachnahme DM 10,00. Versand
ins Ausland nur gegen Voraus-
kasse zzgl. DM 15,00 möglich.

Bestelladresse:
**PATRICK PAWLOWSKI
SOFTWARE-SERVICE**
Kiefernweg 7
21789 Wingst
Tel. 04777/8356
Fax 04777/435

**Mega Ball und
Missi Command**
2 Klassiker in Neuaufla-
ge: Breakout-Game und
Städteverteidigung.
Nr. DD012

12,- DM

**Pork A Pork und
Wonderland**
Ein Schwein kämpft gegen
„böse“ Wölfe und ein kun-
terbuntes Plattformspiel.
Nr. DD013

12,- DM

**Mensch ärgere...
und Mpoly**
2 klassische Brettspiele
als Amiga-Umsetzung.
Nr. DD014

12,- DM

**Schach und
Backgammon**
2 anspruchsvolle
Brettspiel-Varianten.
Nr. DD015

12,- DM

Text und Adress
Textverarbeitung und
Dateiverwaltung.
Nr. DD016

12,- DM

**Fibu und
Rechnungen**
Finanzbuchhaltung und
Auftragsbearbeitung.
Nr. DD018

12,- DM

Musik und Video
2 Hobby-Datenverwaltungen.
Nr. DD018

12,- DM

**Biorhythmus
und Therapeut**
Biokurven und Psycho-
therapeutesimulation.
Nr. DD019

12,- DM

**Disklabel und
Diskkat**
2 Etikettendruck und
Diskettenverwaltung.
Nr. DD020

12,- DM

**Steuer 1993 und
Kontomanager**
Einkommensteuererklärung
und Girokontenverwaltung.
Nr. DD021

12,- DM

FixDisk und DiskSalv
2 Diskettenretter helfen
Ihnen, falls Ihre Disketten
Lesefehler aufweisen.
Nr. DD022

12,- DM

**Kfz-Verwaltung und
Haushaltsbuch**
2 Verwaltungen für den
Heimbereich.
Nr. DD023

12,- DM

**Länderquiz und
AmigaWord**
Erkundequiz und Welt-
Informationsdatenbank.
Nr. DD024

12,- DM

**Kurvendiskussion
und Rechentrainer**
2 Mathematikprogramme.
Nr. DD025

12,- DM

**Vokabeltrainer und
Übersetzer**
Hilfreiche Englischprogram-
me u. a. mit 25.000(!) Vo-
kabeln! Auch zum Üben un-
regelmäßiger Verben,
Grammatik und Satzbau.
Nr. DD026

12,- DM

**Planetarium
und StarChart**
2 Astronomieprogramme.
Nr. DD027

12,- DM

**Verkehrstest und
Maschinenschreiben**
2 nützliche Lehrprogramme.
Nr. DD006

12,- DM

NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS - NEU: DUO-DISKS

FUN & ACTION SOFTWARE

Jedes Software-Paket

NEU für alle AMIGAS!

nur 20,-

1 MUSIK
Nützen Sie die Sound-Fähigkeiten Ihres Amigas! Dieses Paket enthält einen midifähigen Soundeditor sowie ausgesuchte Soundmodule!
20,- DM

2 DRUCKEN
Falls Sie stolzer Besitzer eines Druckers sind, erhalten Sie hiermit hilfreiche Tools dafür. Enthalten sind verschiedene Etikettendruckprogramme (z. B. für Disketten- und Adreßetiketten), ein tolles Mini-DTP-Programm (z. B. passend für unser Schrifttenpaket) sowie Printstudio (Universal-Druckprogramm).
Super! 20,- DM

3 ANTIVIRUS-SET
Ein Thema, so aktuell wie nie! Schützen Sie Ihre Software vor „Virenbefall“. Diese Sammlung verschiedener Anti-Virus-Programme hilft Ihnen dabei!
3 Super-Paketpreis nur 20,- DM!

5 DEMOPACK
Atemberaubende Grafikpräsentation mit Musikunterstützung. Schnell und einfach erstellt mit diesem Demo-Creating-Set!
20,- DM!

6 DISK TOOLS
Dieses Paket braucht wirklich jeder! Enthalten ist ein komfortables Kopierprogramm, mit dem auch Sicherheitskopien kopiergeschützter Programme möglich sind. Mit der Diskettenverwaltung bringen Sie Ordnung in Ihre Diskettensammlung. Als Besonderheit enthält das Paket einen Diskdokter zum Retten defekter Disketten!
Super-Paketpreis nur 20,- DM!

4 SCHRIFTEN
Ca. 100 Schriften in verschiedenen Größen enthält dieses tolle Fontpaket! Die Fonts liegen im Amiga-Standardformat vor und können somit mit nahezu jeder zeichensatzorientierten Software genutzt werden.
Paketpreis 20,- DM!

6 Pakete zur freien Auswahl nur 100,-DM

7 FINANZEN
Mit diesem Paket haben Sie Ihre Finanzen im Griff. Der Girokontenmanager verwaltet Ihr Girokonto. Außerdem erhalten Sie ein Überweisungsdruckprogramm, eine Haushalts-geldverwaltung sowie eine Finanzverwaltung.
20,- DM!

8 SPIELE
Spiele dürfen natürlich in keinem Sortiment fehlen! Mit diesem Paket erhalten Sie eine sehr interessante Mischung: Imperium Romanum (Strategie), Tetrix (herabfallende Elemente ordnen), Seawolf (1 MB; U-Boot-Abenteuer) und Flaschbier (Werner-Game).
nur 20,- DM!

PROGRAMMIEREN PAKET 1-2
Programmieren ist eine der interessantesten Anwendungen. Falls Sie im Begriff sind, eine Programmiersprache für den Amiga zu erlernen, können diese Pakete sehr hilfreich für Sie sein. Denn neben einem kompletten Einstieg mit Programmbeispielen in „C“ erhalten Sie auch einen einfachen C-Compiler, mit dem Sie Ihre ersten Programmschritte bewältigen können.
Je Paket nur 20,- DM!
1) Programmierkurs
2) C-Compiler und Tools

10 SUPER-BÜROPAKET
Die klassischen und immer noch beliebtesten Computeranwendungen werden durch diese Sammlung abgedeckt. Enthalten ist ein auch für Anfänger einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm sowie eine Universaldateiverwaltung, mit der Sie z. B. Adressen, Videos, CDs etc. verwalten können. Für spezielle Rechenaufgaben steht eine Tabellenkalkulation zur Verfügung.
Paketpreis nur 20,- DM

9 DTP-CLIPARTS
Diese Sammlung bietet Ihnen eine Vielzahl von Kleingrafiken für verschiedene Gestaltungszwecke. Für fast jedes Thema ist eine Grafik enthalten!
20,- DM

MEMO
Am _____ habe ich folgende Pakete bei FUN & ACTION, Postfach 105, 21778 Cadenberge, bestellt: ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫

... und so einfach bestellen Sie:

Kreuzen Sie Ihre Wunschkpakete einfach an und senden Sie diesen Coupon einfach an untenstehende Adresse! Sie können uns Ihre Bestellung aber auch formlos per Brief mitteilen oder noch einfacher: Rufen Sie uns an! Zahlung per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) oder Nachnahme. Wir berechnen keine Porto- und Verpackungskosten. Bei Nachnahme stellen wir lediglich zusätzlich Nachnahme-kosten von DM 3,50 in Rechnung!

Bestellen Sie noch heute! Wir liefern frei Haus!

EIL-BESTELLUNG

Bitte gewünschte Softwarepakete ankreuzen!

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> MUSIK | <input type="checkbox"/> DTP-CLIP-ARTS |
| <input type="checkbox"/> DRUCKEN | <input type="checkbox"/> SUPER-BÜROPAKET |
| <input type="checkbox"/> ANTI-VIRUS | <input type="checkbox"/> PROGRAMMIEREN 1 |
| <input type="checkbox"/> SCHRIFTEN | <input type="checkbox"/> PROGRAMMIEREN 2 |
| <input type="checkbox"/> DEMOPACK | <input type="checkbox"/> SPIELE |
| <input type="checkbox"/> DISK TOOLS | <input type="checkbox"/> FINANZEN |

oder...
rufen Sie einfach an
0477/8859

TIP: passend für Fensterumschlag

FUN+ACTION SOFTWARE
Postfach 105
21778 Cadenberge

(Antwort)

Denken Sie an Ihre neue Postleitzahl!

ABSENDER

Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)
☐ per Vorkasse ☐ per Nachnahme (Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM Versandkosten)

Wir liefern ausgewählte Public-Domain- bzw. Low-Cost-Software, Inturn und Fehler vorbehalten

STOS

Manfred Mann



Donner & Hülke



ASCON



Sports

